

799. FT

KONZOL

Name Sex Age P Race Country
 Darril M 32 P Black African Alabama,
 Sergeant of the USN Army.

Intelligent and capable,
 but ever since he lost interest
 the military echelon, his superiors
 don't think very highly of him.

FRONT MISSION 4

Name Sex Age Race Country Height
 Elsa F 22 Caucasian France 168cm

The EC campaign.

Ex-wanzer pilot
 for the French
 the newest member
 the Durandal.

FRONTVONALBAN



STAR LOGO

AZ EN MOBILOM

DEKORÁCIÓ
WAP
HOZZÁFÉRÉS

MOST JÖN a JAVA! 06-90-629-888



Ancient Empires (2db sms)

Kód: KNGAME 37727

A stratégia és a tervezés elengedhetetlen a jó és a rossz közötti csata során! Készülék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage Siemens SX1, Sharp GX10i, GX20, Motorola V300, V400, V500, V525, V600.



XR-JetSki (2db sms)

Kód: KNGAME 39223

A Legendák 10-ig jutni járt! Rengeszak akadály, éles kanyarok, versenykőzű bűn! Készülék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7600, 7650, 8910i, Siemens M55, S55, S155, SX1, Sharp GX10i, Motorola 1720i



Space Taxi Pinball (2db sms)

Kód: KNGAME 31519

Flipper - kapszolt be a taxitör! Készülék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7650, Nokia N-Gage, Sharp GX10i



LOTUS CHALLENGE (2db sms)

Kód: KNGAME 32483

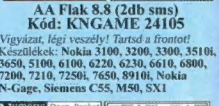
Presolt be magad az útlebe, és légy a gázra! Készülék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7650, Nokia N-Gage.



Zoy's Rescue Mission (2db sms)

Kód: KNGAME 52985

Mentsd meg a Zoy kutyákat a bolygó gonosz lakóitól! Készülék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Motorola 1720i



AA Flak 8.8 (2db sms)

Kód: KNGAME 24105

Vigyázzat, légi veszély! Tartsd a frontot! Készülék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Siemens C55, M55, SX1



DEEP POCKET CHEES (2db sms)

Kód: KNGAME 29849

Egy teljes sakk program, 9 népszerű szim! Készülék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



DRAGON ISLAND (2db sms)

Kód: KNGAME 24175

Feladatok egy csatabírók főhős irányítás. Le kell győzned az öt drög sárkányt! Készülék: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens CG, MC60, M55, S55, SL55.

MONO CSENGŐHANGOK

06-90-62-62-62

TOJÓ

1. KN22234 Metal Gear Solid Intro
2. KN22242 Silent Hill
3. KN22053 Star Wars - Opening
4. KN21981 Final Fantasy 8 Battle V.
5. KN22998 Mortalkombat
6. KN22113 GTA3
7. KN24008 Taxi
8. KN28176 Slipknot - Wait and bleed
9. KN24073 Rém rendes család
10. KN21026 Mission Impossible

- KN28902 Rodland2
- KN28901 Rodland1
- KN28900 Robocop
- KN28899 Rastan
- KN28898 Paperboy
- KN28897 Rallyx
- KN28896 Pacmania
- KN28895 Outrun
- KN28894 Ninja Warriors
- KN28893 New Zealand story
- KN28892 Pole position quality
- KN28891 Neogeo
- KN28890 mPacman
- KN28889 Passing breeze
- KN28888 Moonport
- KN28887 Mooncresta
- KN28886 Mikie ST 1
- KN28885 metrocross
- KN28884 metal slug
- KN28883 mappy
- KN28882 Kungfu master in game
- KN28881 Kungfu master
- KN28880 Killer instict sabrewulf
- KN28879 Killer instict jagro
- KN28878 Indiana Jones
- KN28877 Ikari warriors
- KN28876 hang on
- KN28875 Gyruss
- KN28874 Gradus intro
- KN28873 Gradus coin drop
- KN28872 Gradus
- KN28871 Golden axe
- KN28870 Ghouls and ghosts end
- KN28869 Ghouls and ghosts 2
- KN28868 Ghouls and ghosts 1
- KN28867 Ghouls and goblins 1
- KN28866 Ghosts and goblins main
- KN28865 Galaga
- KN28864 Frogger in game
- KN28863 Elevator action theme
- KN28862 Double dragon title
- KN28861 Double dragon level4
- KN28860 Double dragon level1 rtx
- KN28859 Double dragon ending
- KN28858 Double dragon 2 level 2
- KN28857 Double dragon 2 level 1
- KN28856 Donkey kong level start
- KN28855 Donkey kong intro
- KN28854 Donkey kong in game
- KN28853 Digdug 1
- KN28852 Contra 1
- KN28851 Contra 1
- KN28850 Commando
- KN28849 City connection
- KN28848 Circus Charlie
- KN28847 Burtgertine
- KN28846 Bubble bobbie theme
- KN28845 Bubble bobbie intro
- KN28844 Bubble bobbie game over
- KN28843 Bomb Jack2
- KN28842 Bomback
- KN28841 Black Tiger
- KN28840 arkano 2
- KN28839 arkano 1
- KN28838 altered beast
- KN28837 after burner
- KN28836 1943
- KN28835 1942 hi
- KN28834 Streetfighter zangief

Csengőhang letöltéséről a kód után a készülékek típusának első két betűjét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL: KN221007 AL. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetőek le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatot!

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KN656395 KN656394 KN656393 KN656333 KN656332

KN656331 KN656330 KN656329 KN656328 KN656327

ÍGY RENDELHETSZ OPGÓT. KÉPZENED, MONO CSENGŐHANGOT: SMS-ben: Küldd el a kiválasztott képre, logó vagy csengő kódját a 06-90-62-62-62 számra! Mindhárom mobilhálózatot! Vezetékes telefonon hívja a 06-90-44-24-51 számot, majd az ott hallható menü segítségével bellenyírod be a kiválasztott tartalom kódját a betűk nélkül! ÍGY RENDELHETSZ SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, JAVA JATEKOT ÉS POLIFONIKUS CSENGŐHANGOT: 1. Küldd el a kiválasztott tartalom kódját (Java játéknál kétszer egymás után) SMS-ben a megadott számra. 2. A választás megérkezett könyvényre vagy hírszolgálatától üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a tartalmat. 3. Mentd el a telefonodba!

WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (Java játékok, polifonikus csengőhangok, színes háttérképek) tesztelését küldd el az KNTESZT kulcszót a 06-20-9000-868-as alapdíjas SMS szárra! Ha az itt található tartalmat le tud tölteni, akkor megfelelően működik a WAP előzetes. Ha nem, akkor kérd mobilszolgáltatód segítségét a következő ingyenesen hívható ügyfélszolgálati telefonszámon: Pannon 1741, T-Mobile 1320, Vodafone 1270

POLIFÓNIKUS CSÉNGŐHANGOK!

06-90-629-888

TOP 10

1. KN37046 Groove coverage - Poison
2. KN37429 Black eyed peace - Shut up
3. KN37077 Fatboy Slim - Right here, right now
4. KN37425 50cent - p.i.m.p
5. KN37438 The rasmus - In the shadows
6. KN34039 Csillagdal
7. KN37426 Benny Benassi - Satisfaction
8. KN37005 Matyi és a hegedűs - Neccsinecsi
9. KN37041 Tiesto - Traffic
10. KN37078 Jean Michelle Jarre - Oxygene



- KN37803 2001 Space - Odyssey
KN37027 50cent - In da club
KN37833 Aaliyah - Don't know ...
KN37770 Abba - Mamma mia
KN37774 AOC - Highway to Hell
KN37049 Ákos - Ilyenek voltunk
KN37051 Arsenal FC Football Theme
KN37826 Atomic Kitten - If you come...
KN37066 Auth Callia - Jól vagyok és ...
KN37026 Bing Crosby - Chesnut...
KN37028 Black E. P. - Where is the love?
KN37033 Britney - Don't let me be...
KN37813 Bunyós Pityu - Örmester úr
KN37120 Christina A. - Can't hold us down
KN37026 Coldplay - God put a smile...
KN37115 Depeche Mode - Freestyle
KN37000 Desperado - Gyere és álmodj
KN37032 Dido - White flag
KN37001 Dupla kv - Húsz év múlva
KN37043 Eminem - Lose yourself
KN37076 Enrique Iglesias - Not in love
KN37052 E. Ramazotti - Un emozione...
KN37055 Fiesta - Aki elmegy...
KN37079 Filizene - Vuk
KN37026 Hooligans - Szülvány
KN37058 Keresztapa
KN37433 Klubbingam - No limit...
KN37025 Kylie - Slow
KN37708 Lajcs - Egy a szívem...
KN37434 Lumide - Summer leave you
KN37059 Macskafogó
KN37709 Madonna - Hollywood
KN37060 Michael Flatley - Lord of...
KN37435 Milk & sugar - Let the Sunshine
KN37126 Mission Impossible

Polifonikus cséngőhangok a következő telefonokra tölthetők: NOKIA: 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, PANASONIC GD67 és annál magasabb, SONY ERICSSON T610, SAGEM My X-6, SIEMENS S55 és annál magasabb, SHARP Gx10i és annál magasabb.

NOKIA képzúzenetek

unknown error KN411784	ACTIVISION KN411148	CM4 KN411781	576 KN411780	RESIDENT EVIL 2 KN411175
576 KN411778	SEGA KN411185	KN411184	Ubi Soft KN411183	GTIO KN411182
TECMO KN411181	KN411180	KN411179	KN411178	KN411177
Resident Evil KN411176	576 KN411179	KN411150	KN411173	KN411172
PlayStation 2 KN411171	KN411170	KN411169	KN411168	KN411167
MEDAL OF HONOR KN411165	KN411164	KN411163	KN411162	KN411161
KN411160	KN411159	KN411158	KN411157	KN411156
empire KN411155	KN411154	KN411153	KN411152	KN411151

NOKIA és SAMSUNG operátorlogók

Samsung készülékre (csak V200, S300, S100) történő letöltéshoz írd az SG kódot a számok után! KN728123

Microsoft KN757634	576 KN711199	TECMO KN711198	KN711197	KN711196
SILENT HILL 3 KN711195	SEGA KN711194	PlayStation 2 KN711193	KN711192	KN711191
KN711190	KN711189	KN711188	KN711187	KN711186
KN710855	KN710854	KN710853	KN710852	KN710851
KN710835	KN710834	KN710833	KN710832	KN710831
KN710830	KN710829	KN710828	KN710827	KN710826
KN710825	KN710824	KN710823	KN710822	KN710821
KN710820	KN710819	KN710818	KN710817	KN710816
KN710815	KN710814	KN710813	KN710812	KN710811
RESIDENT EVIL 2 KN710807	KN710806	KN710805	KN710804	KN710803
KN710802	KN710801	KN710800	KN710799	KN710798

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



Lepd meg barátaidat új mono cséngőhanggal, logóval vagy képzúzenettel! Küldd a 06-90-62-62-62 számrá SMS-ben kiválasztott tartalom kódját, majd egy szökdzt követően a barátod telefonjának típusát, majd újabb szökd után barátod számát bármely mobilkészülékről! PL KN71019 SG 0630124467

Képzúzenet, logó és cséngő 380 Ft+ÁFA(95Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA(60Ft)/perc. Színes háttérképek 400 Ft+ÁFA(100Ft)/sms. Java játék, polifonikus cséngőhang 800 Ft+ÁFA(200Ft)/sms. További cséngőhangok, képzúzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 610. oldalán. Telefon. Krt. Közösségszolgálat: 06-1-422-3490. Felhasználói adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük! Bővebb információ: www.telefon.hu. A szolgáltatás igénybevételevel hozzájárulsz további - akcióknál szökd - sms fogadásához.



E3 MIDWAY HÍREK	4
E3 CODEMASTERS HÍREK	5
E3 ATARI HÍREK	6
E3 MAJESCO HÍREK	7
E3 ACCLAIM HÍREK	8
E3 BANDAI HÍREK	10
E3 N-GAGE HÍREK	11
E3 CRAVE - KOEI HÍREK	12
E3 LUCASARTS HÍREK	13
E3 BLIZZARD + SAMMY + SNK HÍREK	14
E3 JOWOOD + NOVALOGIC + DREAMCATCHER + TECMO + ATLUS HÍREK	15
MOBILTELEFON ÉS JÁTEKTESZTEK: N-GAGE QD, NOKIA 6230, NOKIA 7200	16
HARDVER ROVÁT: LOGITECH TERMÉKEK	18
A HÓNAP TÉMÁJA: VIZUÁLIS MÁMOR I. RÉSZ	20
EIŐÉTEL	22
BIG IN JAPAN	24
MULTI TESZT: PLAYSTATION 2 + XBOX	
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	26
OBSCURE	28
DRIV3R	30
POWERDROME RACE OF CHAMPIONS	34

PLAYSTATION 2

FORMULA 1 04	36
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2	37
PLAYSTATION 2 LEITÁR	38
RIBBIT KING	44
RPM TUNING	45
SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS - THE KING OF FIGHTERS 2002	46
LA PUCELLE TACTICS	48
RIDING SPIRITS II	49
HYPER STREET FIGHTER 2: THE ANNIVERSARY COLLECTOIN	50
FRONT MISSION 4	52
ATHENS 2004	54
CATWOMAN	56

XBOX

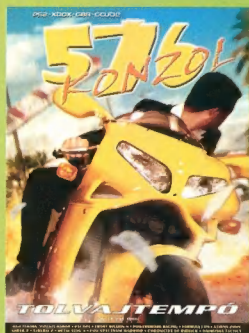
SHREK 2	58
SYBERIA II	59
GALLEON	60
METAL SLUG 3	62
FULL SPECTRUM WARRIOR	64
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY	68

GAMEBOY ADVANCE

ONIMUSHA TACTICS	72
MARIO VS. DONKEY KONG	73
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN	74
ASTERIX & OBELIX XXL	75
DONKEY KONG COUNTRY	76
CRASH BANDICOOT FUSION - SPYRO FUSION	77

CSEVEGŐ	78
---------	----

COOL-TÚRA	80
-----------	----



Ime a Driv3r című játék -
ha nem 6.5 pontos játék lett volna...



...ezt meg az igazi hardcore SNK
fanoknak csináltam... :)

2004 JÚLIUS-AUGUSZTUS - A JÓL MEGÉRDEMELT NYÁRI SZÜNET HÓNAPJA

Nem akarok túl sokat rizzsázní – végre megszületik ezt a nyári összevetés számot. *Nehéz szület volt.* Be kellett lépnie az E3 összefoglaló második részét, és emel még oda kellett szorítani valahogy az összes mostanság megjelenő játék tesztjét. Hát nem volt könnyű, de összeírtok, és azt, hogy a menü még véletlenül se legyen száraz, összehoztunk egy-két érdekes feature-t: is vannak Nokia telefonkészítők, a Harvard Rover, szűt, BIG is újra szoptokázik (jő százasához hiven). Olvasnivaló tehát van gazdagdon – kél is, hisz most egy hónapig nem jelenünk meg. Elmegyünk nyaralni. Bocs, tudom, hogy utáljátok, de ennyi jár... [Annál jobb lesz majd szeptemberben kézbé venni az új Konzolt.]

Azán van itt pár meglepetés is. Újra van egy darab **Grath**-ünk (Előétel) és két darab új fűnk. **Peggy** bemutatkozó tesztjében macskailand irodalomt, **Raj** **Krisztián** pedig a különböző videoelek és kábelrek rejtelmeibe vezet minket. Szeressétek őket. Ez a jó hír. A rossz az, hogy Silelto elhagy minket – a párizsi Disneylandban próbál szerencsét a jövő év során. (Nem, nem ő lesz Miki Eger.)
Au revoir, fiam! Visszavárunk! :)

Akartam még valamit mondani, de elfelejtettem... Asszem' nincs más hátra, mint hogy minden Kedves Olvasónknak sikerekben és okosságokban gazdag nyarat kívánjak. Fogadjátok meg a jó tanácsot: ne üljetek bent a szobában. Menjetek ki a szabadba. Ne konzolozzatok! Élvezzétek a nyarat. De az 576 Kenyér! legyen veletek, bárhová is mentek!

Végezetül itt egy kis orvosság, amit ha elolvastok, tutira jó kedvetek lesz, ha addig mondjuk rossz volt. Ha jó volt, még jobb lesz. Én minden napom ezzel kezdem az utóbbi időben... :)

GYÜRÜK URA NAPLÓ: GOLLAM TITKOS NAPLÓJA

7462. nap: Meeqaaaaaaaaaavvvvvveeeeeee! Zákossssssszz...

8902. nap: Záákossssssszz... Affene. Eszt már mondtam.

9042. nap: Ma elengedtek Mordorból. Cúf orkok. Tiszta kosz lettem a kínszó-
kamrácaikban. Nem mintha számítana. De a tanácskám igazán szexi.

9088. nap: Ma megnéztem magam egy pocolyában. Mekkora gúlyszemeim vannak! Így jár, akit számítógépen cinálnak. Szebbaj. Hamarabb észreveszem a Drágaszógaot. Ész akkor isz előnyös lenne, ha közszaaszász lennék.

5032. nap: Elbactam a napok számozását. Picába.

9771. nap: Ma találkoztam a hobbitokkal. Kicsit vitatkoztunk, de végülis beláttam, hogy Frodó jó Gazda. Ész milyen édesz kiszszájakkája van. Lopva meg akartam szimogtatni a fejét, de a hajas hobbit tök féltékeny rám. Azt mondta, megöl, ha a Gazdához nyúlok.

9876. nap: Szokat vitatkozom magammal. Érdekes dolog. Cak nagyon kifáraszt, ahogy minden mondat után át kell ülnöm szembe.

9903. nap: Ma becapott a Gazda. Békészen halat loptam éppen valami szent tóából, de kicált a partra ész átdott egy comó paszinak. Kámszát húztak a fejemre ész elhurcoltak. Félek, hogy valami szadomaszós társaságba keveredtem.

9989. nap: A Drágaszágot akarom! Szikerült megegyeznem a Banyával, aszt mondta, két ruganyosz húsz hobbított minden bordélyban szíveszen fogadnak. A Drágaszágot meg lenyúlom magam, én leszek a leghatalmaszabb! A Nagy Gollam! És akkor majd telik végre pszichológusra!

Martin



PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy



Powerdrome Race Of Champions



Front Mission 4



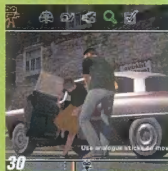
Gall



Full Spectrum Warrior



Doimyshe Tactic



10



Smash Court Tennis Pro Tournament 2



Athens 200-



Metal Slug :



The Chronicles of Riddick Escape From Butcher Bay



Mario Vs. Donkey Kong

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szólnak! Nem érdemes kaptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot költeni, szerezd be, de ne várj íle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, jutszható stuff. Nehány kosza órára biztos leköti majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?
- 8-9.5 pont – Bátoran ajánlunk, mert kellemes, finom jötek. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező. 576 Kozma Javított Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

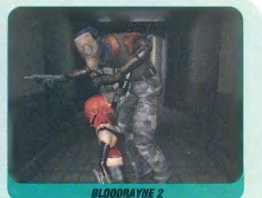
ISSN 1417-9298

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker Igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjesztő: Hírker Rt, MH Rt
és alternatív terjesztők
E-mail: 576kenczol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Laptírv: 576 Konzo! Team
Levélágitás: Heiling Média Kft.
Levél cím: 1329 Budapest, P.l.: 24.
Telefon: 06-1-369-25-85
Előfizethető: Comgame 576 Kft.
1329 Bp. P.l.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőfőnökben a látévkokat a LOGITECH hangrendszereln testtelők

Cimlag: Front Mission 4 (PS2)



MAJESCO

Vizonylag szerény stand az E3-on minden viszonylagos – egy itteni „szerény” stand egyenlő az ECTS legnagyobb, legszebb felcsoportozott palotájával, kevés játék, de azok nagy része legalább jó újs – a legbiztosabb a szó legszorosabb értelmében az. A cég kidolgozta a gerincét az akciós-pozíciókban anyagok alkotók, ezeket veszik most sora szűzben.

Közülük talán az **Advent Rising**ig. A Gynx/Gomen játék már tavaly felkeltette a figyelmünket, köszönhetően elsősorban annak, hogy Orson Scott Card (Vag-játék) egyik regényét gyártották át digitális szórakoztatás formájában az utak. A játék (és a regény) főhőse egy Gideon Wyeth nevű fiatal srác, akinek (meglepetés!) : az emberiség megmentésének feladata szelődik a nyakába. A Földet észlve, The Seekers kódnevű idegen faj feyvelei – a barátságosak idegenek profecióiban az emberek mint misztikus-veszedelmek, az univerzum urai posztójára lövő faj szerepelnek – ezért döntöttek úgy, hogy szisztematikusan kirúgják (azaz: minket), mielőtt nagyobb baj csíndolnánk. Ehhez persze Gideon

szinte kezelhetetlenül vált a játék – a repülő járgány irányítása nehézkes volt, a Jóságos Átvilágításnak sem akarta az cindálni, amit elvárunk tőle. Következtetés: van még mit cizsálni a játékon – remélhetőleg fogynak is, mert amúgy nagyon hangulatos és látványos anyagunk az Advent Rising, helyenként lenyűgözően szép (a víz pl. piszok jól nézett ki) grafikai megoldásokkal. A fejlesztés utának mondjuk már nincs sok idejük: a megjelenést idén szeptemberben írták ki – kizárólag Xbox-ra (jön PC-re is, de az itt is most osztottuk melléjük).

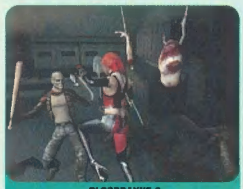
A **BloodRayne 2** of folytatja, ahol az első rész ábrabozgatója: a *Terminator Reality* fogja az eredeti ítélt vampír, ítélt ember hősnőt, kicsit eltolta az drámatulát (a második rész az eredeti történetek után öven ével jót-szodik) és a nőök helyett ezúttal szók a fajtánsáival, a vámpírokkal állította szembe. A vámpír pajzsolások most azért kell bántani, mert ők is bántani akarnak bennünk: a *The Shroud* nevű új szereplőnek, ami immunitásos lenne őket az UV-fényre – a fényes nappal békésen vészlik el, de a sötétben a fényes nappal békésen vészlik el, de a sötétben a fényes nappal békésen vészlik el, de a sötétben a fényes nappal békésen vészlik el.

brutálisabb (nehéz fényképezésen vérsz) mint az előző – a cenzoroknak gyönyörűen kihiatták tőle a maradék hajuk is. A véres lemezálom idén októberben kezdődik, PlayStation 2-n és Xbox-on. Aprópá, még egy ok, amiért bejött nekem a BR2: az E3 (szerintem) legjobb csajja reklámozta a játékot, vörös parókában és fekete selyemruhában, ami természetesen a legmegfelelőbb helyeken volt megfotózva és kiadványra... :)

A Majesco vállalkozás fel a **Gully Gear X2 #Reload** amerikai forgalmazású – a játék már jó ideje kijött Japánban, regéjé, hogy mi történt addig. Az ARC System Works készítőcsapata szériájának nyilvánvalóan nincs akkora rojngalobozó, mint mondjuk a *Street Fighter*-nek – de akik szeretik, azok NAGYON szeretik. Az X2 nekik, azaz a rojngalobozók készítői a grafikai változások nem jelentésk az első részekhez képest (a játék már Dreamcaston is durva jó nézett ki), a fokozat ezúttal a tartalék történetekről szól. Ha szeretel a hosszú szériaközvetítő vereségek között, akkor fordulj nyugodtan a GG X2 lelt: tele van élmény leírásokkal. Itt van például a Story mód: húz alopól választás (és hat tükör) karok-

enek – Puzzle Bobble, emberek, aki nem ismeri, sürgősen pótolja a hiányszókat, a játéktérletnek egyik legjobb ügyességi / logikai játéka már az. Az „Ultra” előtagot ellátott verzió semmilyen sem különösebb a sok tucatnyi elődötől és klónjától – amiért érdemes lesz megvárni, az a Live-support, magyarul szóval tudunk majd vele neten keresztül egymás ellen játszani – ez nálunk magában magán a játék árt (a GBA-mban most is Puzzle Bobble figyél). A megjelenése október elején lesz esedékes, kizárólag Xbox-ra.

Ezzel le is zárult a „nagygyűjtő” játékok sora, lassuk a handheld kínlatát, ami a Majesco esetében két említésre méltó játék jelent (illetve: az egyik nem is játék, de erről majd a maga helyén). A **Cartoon Network Block Party** egy aranyos minnyosek kollekciója: a csotoma ismeretesebb karaktereivel bonyolódhatunk (rendkívül egyszerű) minijátékokban – dőlőgolyó fúvat szereplő lesz a végleges változatban, nekik csak Johnny Bravo, valamint Cow és Chicken volt ismerős – többet kéne nézniük a rajzfilmes-történet (és nem mindig csak a Samuroi Jockey :). A Block Party augusztus elején fog megjelenni, szerintük az 5-8



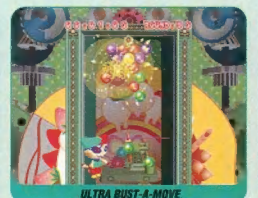
barátunknak is lesz egy két szava: kiválszaktól és esik neki a tömöröklők. A fejlesztők a történetet third person akciójáték formájában készítették: a Gidon akrobátus képességeikkel megoldhat feladatok, ami a GBA-akrobátus hősre száló kőbe is képes egyszerre két helyen állni. A játék ezen (másodszós akciós) parciójára remélhetőleg sikerül: hatalmas, részletesen kidolgozott pályákon írjuk az elleni, hátsón sűrűn lassítjuk az időt (azaz: bejártok a motortól lassan már közelebb bullet-time effektus), ha kell, még az ellenfelek fejéről is elugraszok. A bemutatót deszt néhét frame-rate problémákkal küszködött – nem volt vérszak, csak a nagyobb részekre-lenteknél lassult be egy kicsit a játék. Az rekláms részekről (mert ilyenek is lesznek) már nem tudunk ennyi jól mondani: Gideon bepatolt egy járműbe, és onnan

des hagyományaink megjelölés – BloodRayne néri edes jó apukája. Ez azonban nem akadályozza meg cabos protagonizálásában, hogy (ismét) feltelessen mindenki, aki útjába – ráadásul ezt most még látványosabb és brutálisabb teszi. A látványról a tömöröklők / mozgások jelenlétének megjelölésénél gondoskodnak: BloodRayne csövekén csúszik le (ha közben látjuk a pengéjét, fejelet nyitást le), hatalmas folt-táblákat dől rá az ellenfeleire, a falhoz szögzi őket, bonyolult kombinációk talal le egyszerre több rászúrt – vagyis jóval akrobátikusabban nyomja, mint korábban. Az újdonságok sorát gyarapítja a kiegészítő módok is: a csinos vámpírcsaj keltetőhagyó, özöspokora húz-hatja le, vagy akár darabokra szelheteti az ellenfeleket. Ennek megfelelően a második rész egy kategóriával

ter, mindvégig egyfaj történettel, és a történet végén egyen záró animációval. A kétszeresből arcaid pozíciók mellé (lesz live támogatás is!) simuló survival mód kemény kihívást jelent: keressen 1000 (!) összecsapást valóval fel – a Mission Mode (ugyanazt tekintve, mint mondjuk a Soul Caliburban) és a Medal of the Millionaire Mode (közörmök kifizetése díjaként pedig már csak hab a tortán). Az amerikai verzió kizárólag Xbox-ra fog megjelenni, szeptemberben – ami azért furcsa, mert a japán változat onna kijött PlayStation 2-re is.

A cég másik „japán importja” az **Ultra Bust-a-Move**. Magát a játékokat hiszen senkinek sem kell bemutatnom: aranyos figurákkal lödözünk fel színes görgőcskára a képernyő tetejéről fizetben hóg többi színes görgőcskára – ha három ugyanolyan színű csatolkozik egymáshoz, le-

éves korosztályunk számára. **Nickelodeon: The All Grown Up! Video** NEM játék, hanem rajzfilm: a Majesco által kifejlesztett GBA-s video lejtőcsúszkák hola (nem kell külön hardver, mindent a kártya tartalmaz) most már mozzaitokba is a cs zsebkönyvben – a The All Grown Up! a filmköllektől első darabja, két rész a Nickelodeon-File Ragat spinoffok. A majesco egyáltalán elég szorosa fűzre a kapcsolatot a Nickelodeonnal: a csotoma összes jelenlétebb sorozatát közzétesz GBA-s video formájában, később pedig ugyan címeire is sort kerültenek, mint a Pokémon, a Teenage Mutant Ninja Turtles, a Yu-gi-oh!, vagy a Sonic X. A The All Grown Up! első része az Allamokban már megjelent – remélhetőleg nálunk is beárvallja valódi a forgalmazást (nem feltétlenül a Nickelodeon csodák érdekében – a Sonic jöhetne igazán).



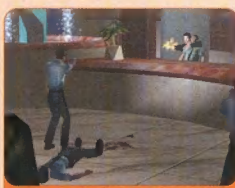


100 BULLETS

AKCLAIM

Az idei Akclaim felhatalozott bőséges volt: a cég rengeteg játékot hozott ki az Explora – az emberek néha az az észre jött, hogy nem is egy „középs” hanem egy „nagy” (EA / Activision / Karami stb... kategóriájú) kiadó standján láthatók. Lassú, mely jól lehelte szemrevételezni az Akclaim-bunker bejáratán.

Első úrnemzeteszen a **100 Bullets**-t futtató gépéhez vezetett: a Brian Azzarolo népszerű képregény-szerzője alapján készült játék már bejelentésekor megfogadta a figyelemünket. (Anakk idején ittunk is róla, talán emlékeztek még rá: az az a játék, ahol a főhős kap egy akaratot/ benne egy automata legyér, szög golyó – innen a cím/ és egy tetszőleges kiválasztott ember büntetés meggyilkolása felajánlása okmány). Cole Burns a játék (és a képregény) során persze nem egy (és még csak nem is száz) rasszista fog a pokorra küldeni. Ha nagyon hosszaligant akarunkak: valomhogy a 100 Bullets-t (és miért is ne tennék?), akkor a Max Payne lenne a legközelebbi rokon. Ugyan az a third person perspektíva, ugyanaz a látványos, lassítottakkal gyakran megfigyelt akció – csak jóval



100 BULLETS

szertén nagyobb a rambolás). Cole pedig igen durván bántik el az ellenfeleket (képes egy párta, egyszerűen megszólal, de ha úri kedves az idője, egyszerűen megfogja rántja, és fejbe lövi a kellemetlenkedőket). Az E3-on kipróbálható demóban egy másik karaktert is irányíthatunk – az Snow Fall-nak hívják, a képregényben nem szerepel. Azzarolo direkt a játék kedvéért alkotta meg. A 100 Bullets október elején várható, a PlayStation 2 és Xbox tulajok örülhetnek majd neki.

Az **ATV Quad Power Racing 3**-at mi inkább ATV Quad Power Racing 2.5-nek neveztük volna: az Akclaim menedzsmentje időközbe fogta szűpon az előző két részt, és hozzájuk csapott néhány plusz szolgáltatást – voila, itt a harmadik epizód, friss és ropogós, a Tisztelet Városát felfedezőn szűpon a kasszához. A grafikai megvalósítás szintén teljesen ugyanolyan, mint a második részben (aznagymotornak ugyanaz a motor), a játékban maximum mennyiségű jellegű változások látnak. A harcokban is szerepel freestyle trükkökkel egészíthetjük egy trükk-kredítot opcióval – azaz most már mi állíthatjuk össze a saját trükkjeinket. A játékmódok is igen hasonlóak az előző részben láthatóhoz: Single Race, Freestyle, Championship, Arcade, és Time



100 BULLETS

ratroopers-ben. A dolog persze nem kell száz szarint értent, nem rando szarintokból fogunk elpholni! Nordmándban, hanem a Diablo által képviselt – a konzolok vonalon pl. a Baldur's Gate: Dark Alliance-ben, és annak nagyszámú klonjában megjelenő – akció-RPG stílust ültetk át az úrak redős, második világborítós környezetébe. A szarkóni karca-vezető-nyílászáró elfutatlós helyett a játék elején három, különözöl tulajdonságokkal rendelkező (angol vagy amerikai) elit-típusos (név szerint: a texasi illetőségű Patrick Harper; a georgiai John Howe; és Stephen Frost Anglia képviseltetésén) közül választhatunk, és vele fogjuk végig látni a robotban megmunkált fel Európán – Botag-nek is kezdve egészen Berlin elfoglalásáig, összesen negyvenöt küldetésben keresztül. A Battleframe (az úrak nem zöldülők fejlesztők, annak ellenére, hogy ezen ú néven ez az első játékuk: a csapat a Fallout 2, Baldur's Gate: Dark Alliance vagy a Tom Clancy's Ghost Recon mögött áll emberbelölk verébőlvalódi grafikai néven meg nagyon aktív kompromisszumokat költi: a Dark Alliance motorját licenckelték (és alakították át) alaposan) a játékhoz. A fejlesztők meglátották a Baldur's Gate skill / szintlépés rendszerét is, csak most nem az



ATV QUAD POWER RACING 3

kall énnék időben a helyszíne a csapat valamelyik járőrrel (az előbbiekkel következnek: rendőr / mentő / tűzoltó autók) aztán kezelünk kell a problémát. A vezetés részek leginkább a Crazy Taxihoz hasonlítotak egy nagy nyíl mutatta a következő helyszín irányát, hősünk pedig a forgalomban szaladgázva kellett – a meghátrázott időkorlátban belül – elérni a célpontot (ami egyébként pont olyan sárba szűn karika jélot, mint a CT-ben). A problémák megoldása már eredeibbe: tulajdonképpen minden vészhelyre egy-egy minijáték (ezekből ötödlög összesen hetven lesz). Sajna pont ezt az érdeklődést írt nem mutogatták az úrak: egyetlen minijáték lehetett bevizsgálni, itt kelles kis kitérőcsopontunk egy lángoló épületből kiugró embereket próbál elkapni egy hatalmas kitérőcsopont. A fejlesztők elmondás szerint inkább a humoros megközelítés jellemzi a játékok leírás kíváncsiak leszünk, maga a téma nem éppen humoros...), és a minijátékok többségét tulajdonképpen is lehet majd játszani. Az Emergency Mayhem a PlayStation 2-t és az Xbox-t elaltatja be, a megjelenése még odább van. Legkorábban 2005 elején lehet ró számolni.

An Interview with a Made Mannel at Akclaim



ATV QUAD POWER RACING 3

„képregényszerűbben” előadva, mint a megkeseredett New York-i zaru esetében. A fejlesztők elmondják, hogy sok dolog nem véglegesített még a játékban: így például gondolkodnak egy „Jack on” fűzőr bevezetésén – ha kellé ideig tartal csak a legyér, automatikusan rája morad a célkereszt, te pedig a húzóval továbbmozdítással függőlegesen pumphatszálod a hőzomdat. Maga a szimuláció kiváló: a igen látványos egyébként: rengeteg terepnyírt pusztítathó a durvább legyérvek – shotgun, gránátok – esetében értelem-



COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

Trial. Ezúttal egyébként hangsúlygy négykeresű motor közül választhatunk, és versenytünk nyert pántól tudingehajók is átlak. A harmadik rész talán legnagyobb útjára az online multiphony – egyszerűen halon versenyzhetünk majd egymás ellen a neten keresztül. Az Akclaim PR-es leginkább elmondja, hogy „neves előadók neves szatírát” licenckelt a játékhoz – azt azonban, hogy konkrétan kik is ezek a híres művészek, nem volt hajlandó elárulni. Képzeltetés: aki eddig kamálta a szarozatot, most sem fog benne csalódni – csak ne várjon forradalmi újításokat, mert a játék szarint azok nem nagyon látnak a harmadik részben. A megjelenés még elég távol: a játékok 2005 első negyedére ígrik, PlayStation 2-re és Xbox-ra. A Battleframe a második világborítós európai csatamezőre viszi a Diablo-t a **Combat Elite: WWII Pa-**



COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

gressziónkat / erőnk / intelligenciánkat, hanem harcosunk tulajdonságaitól hordozhatjuk fel az egébe – a gránátokhoz skill növeléssel emberünk töltődoboz / pontozásában hajlít a robbanó szerkezetekomogot, a Battle-sense-re pakolva pedig jobban / pontozásában lá. A játékok eredetileg a normandiai partraszállás hatvanodik évfordulóján akartak megjelenni, de csúszk vele egy kicsit – élménytelleg valomár a Karami megjelenszék környékén (jűly közepén) fog kijárni – Xbox-ra és PlayStation 2-re. **Az Emergency Mayhem** egy NAGYON rövid videóval szerepel csak az idei E3-on, most abból röviden következtetéseket levonni. Ann biztos: a játék alapját egy vészhelyre elhárító csapat tevékenysége képi – az oszt fog kizáróbbal, metróközök és rendőrközlő áll. A vész helyszínek egy hatalmas városban látnak – előbb oda



COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

a monopszűg igen népszerű bűnözők játékok szaréntben próbálkozik. A szarkóni egyelőre annyit tudni, hogy egy új modifik, név szerint Joey Vancola börtén bejűtő kell majd megszűnünk a Bón Ránktól: Joey éppen egy benzinkútnál dőltek, mikor szamosok embereik rákatták meg az épületet – hősünk persze legyér rántott, és elkezdte módszeresen feloldozni a börtönt. A játék sajátosan alkalmazza a (ezek szerint most lényeg kötelező) bullet-time effektust: a beállítások arra szolgál, hogy viszonylag nyugodtan kijelölhesük a leendő célpontjainkat – ha ez megörítünk, az ide folyó vizuális a normális keretbejűtása, mi pedig osztól képernyő segítségével válogathatunk a harcban megjelölt célpontok között (kicsit furcsa, de



COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



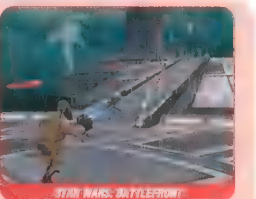
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



EMERGENCY MAYHEM



EMERGENCY MAYHEM



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS

OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS

STAR WARS: BATTLEFRONT

Star Wars, Star Wars, Star Wars – Lucas opoké most is elsősorban a Cillagok Híbertőjára építő játékokkal képviselheti magát (a négy, konzolra bemutatott anyagból három SW játék volt). Most háttérbe a színház, de kivételesen nem tesszük mindhárom SW játék írásra darabnak tűnik, a LucasArts lassan kezd megmutatni, hogy kinek a kezébe is illik adni a játékok egyik legértékesebb és legígéretesebb licencét.

Indukn a legnagyobb újdonság a **Knights of the Old Republic: The Sith Lords** létszámát a kizsákolgató játékokkal közösenként ugyan már tudunk a pár leírtól az E3 előtt, de hivatalos bemutatóra csak május 11-én Expon kerül sor (addig mindenki költö az NDA – a „nem beszélhet róla senkinek, mert ha igen, akkor a gyártót is leperelték rólam” szerződés). Az első rész eseményei után öt évvel járunk a Sithek megérkezéséhez, és szépen, szisztematikusan szinte az összes jedit kirúgtak a galaxisból – a Régi Köztársaság pedig elkezdte a darabjaita hullani. A KOTOR faszereplő egy ifjú Jedi, aki valahogy meggyőzte a mérszölts, közösen lehetnek leginkább annak, hogy

ugyanaz, mint ami az első epizódtól hajtozta, de Obi-wan- nek helyettük egy kicsit (napi kapcsolatban állnak a Bio-ware-rel, elsősorban az animációkban és speciális effektekben), megváltozt az, hogy a látványosabb meg- előzők elcsúszta az újabb kompromisszumot lenni a se- besség terén. Maga a konkrét játékművet nagy vonal- ban hasonlítunk fog az első részben megapozícióhoz, változott, hogy a játék elején három Jedi kasszából ki- választunk, és a Jedi-képességek száma is növekszik – összesen harminc ilyen lesz a játékban, köztük több új do- rab is. Force Conlusion – egymás ellen fordítja az ellen- feleket; Force Sight – látást a masztv teretpályán, pl. a falon). A döntések által befolyásolják a „jellemlé-” is visszatér, csak most nem kizárólag önmagunkra, hanem a csapatszármára is kihatnak ezek a döntések – az első részben lehetünk NAGYON gonoszok, a többiek (pár be- szólással kívül) nem követték vele – most majd fogunk. A szereplők többsége új, de kisebb (kameo) szerepet fel- tűnik majd néhány, az előző epizódban megismert karakter is. A játékból nagyjából meggyőző az eredeti játékból – a játék helyszíneit szolgáló hét helyről – két del-

droidzával, a második pedig a Birodalomtól a Lázadók- kal – keverni nem lehet a kétféle a Birodalom vs. Csele- topernek csato most elmarad. A sereg – azaz a harcosok: vá- zolatunk nagyban kasszát (jó sokféle kasza: nehéz- legyvezetett lázadók, gyalog, ideg kizsákolgató, kővel, jepekkes deszantok és pilóták is), és harc közben termé- szetesen bepatnathatunk a nagyszámú jármű (a hűsítől kezdve a lebegő motorokat át az AT-AT / ST-kig – a na- gyobb járművekbe akár többen is) bármelyikbe. A csaták a node-ok (hmm, nevezik őket az egyszerűség kedvéért stratégiai pontoknak), elfoglalás körül zajlanak. Nyemi ketteféleképpen lehet: vagy elfoglaljuk a pályán találtós összes stratégiai pontot, vagy megnyerjük a pontversenyt. A pontok – az elfoglalás esetén jutnak szerephez: ha fel- dobjuk a packert, ugyan újból kezdhet (de meghatározott pontokon), de veszünk egy pontot – ha – az összpontszá- munk eléri a nullát, veszünk. A harci környezet változó- ságára – azaz lehet pontsz: összesen kilenc bolygban próbálhatjuk majd ki magunkat – ezek: Geonosis, Kamino, Travin IV, Endor, Hoth, Bespin, Tatooine, Naboo, plusz egy még be – most jelenik, szűlős helyes bolygó. A Battlefront

gerg változatos missziókkal, mivel két hónapja részle- tük: volt már róla szó – tessék azt olvasni szépen, ha – lenne ismét a cím. Megjelenik: 2005 februárjában, Xbox-ra és PC-re, de ez most mellőzzük.

A **Mercenaries**-ről (Pandemic fejlesztés ez is) is szót- kunk már korábban, de enél is sok újdonság kiderült – ergo visszatérünk né pár mondat erejéig. Alapszitu: a törté- nések színhelye a közönsz nyakig merül Észak-Korea, ahová a játék három főse (Jennifer Mai – kén, Chris Ja- cobo – kommandós, Mathias Nilsson – mesterlövész) az ENSZ megbízásából, és természetesen rendkívül szón- dákul érkeztek. A Mercenaries önként missziókból szét- les fejezetrendű és hűsítők (járművel kasszák) a két szétcsapni a gonoszok (fajty korandós, orosz mafia, ki- noi sereg) között. Most fény derül a missziók rubrikáira: a végo két az ország nekülts figyelmét indítkódját a szűsében harozó emberke (a konfliktus kezdetén nyo- – most veszt az úrnak) megváltozik – ehhez pedig a régió önként legvesztésebe alakítja két begyűjtőitnek. A játék több szempontból is teljesen nyitott: két hatalmas pá- lyán ténylekhatunk (ezek TENTELE hatalmasok: meg jár-



BATTLEFRONT

STAR WARS: BATTLEFRONT

STAR WARS: BATTLEFRONT

STAR WARS: BATTLEFRONT

még korábban elszakadt a rendelt, meghosszított ömög- gől, és most megújítottá engedi az újat. Ráadásul ezután, hogy valamennyi kasszát a két foga szemé- lyi költségek jelentősen bírt a Galaxis szírára nyo- ez szerep a Sithek is hajtoz, és ifjú hősünk nyoma- erének. Na, nagyjából ennyit tudni a történetről – nem sok, de még mindig jobb, mintha szétszórtak volna előre az egészét. A második epizód – az eredeti íggyő BioWare, hanem – Obsidian Entertainment, egy trissen grúniok csapat fejleszt – megjelenik nem kell, a célyt profilul dolgoznak, az uk olyan szereplők meg- kizsákolgató adódnak (…), persze az „ördög” is, mint a Follat, az kasszát, a Badly's Gate, Dark Alliance, az kasszát: Torment (nyilván szerintem minden idők legjobb CRPG-je). A KOTOR2 alott hűsítő, motor,

után fogjuk bejárni, az biztos. Az Obsidian jórabon dol- gozik a játékok (kizsákolgató) a fejlesztés már az első rész- befejezése előtt, 2003 nyarán megkezdte, a hűsít- zint első új előzőkkel – a 2005 februárjában kasszát Xbox premier így elég biztos időpontnak tűnik.

A **Star Wars: Battlefront** az a Pandemic fejlesztő, aki a mostanag Xbox-os körökben nagy népszerűségnek örvendő (jobban a színben olvashatók tiszta róla, Silek- tá bűvölő bolygók) Full Spectrum Warrior-t alkotta. A Bat- tlefront a Battlefront-szerű (csapatjáték) kasszát, kö- zönsz (kasszát) alapulként helyezi a Star Wars univerzumban. Ez esztendőben két helyen, két ka- spotat alkotta (legszere maximum szírában) esztendő- egymásnak – az SW-saga két időszakban. Az első idők- a Köztársaság Könszereget helyezi szembe a separeatisták

PS2-re és Xbox-ra készült az Expon kiállított verziók jól mutatják, a PS2 változat kasszát kasszát a kasszát kasszát – az igények szerint az onvondó fogják. Kassa- játék a Battlefront, egy „ba” van csak vele, ez, kérem allasson, elsősorban online multiplayer máka, az otthon egyedül játszó magyag cílus nem nagyon tud majd mit kezdeni vele. A megjelenés minden este kőben – most: minél verzió szeptember 21-én, a Star Wars Trilogy DVD megjelenésének napján kerül a bolygók (a kasszát kasszát) tartalmazó DVD-csomag bolygón lenézett át figyel majd egy játszható – Xbox-os – demoversion is).

A harmadik Star Wars játék a **Star Wars: Republic Commando** lesz – enél most engedelmekkel nem re- gálunk külön (jóind emlékeztető) csapatalpól FPS, négy kasszát két iránytunk az Epizód II és III között, ren-

mivel is meggyőző orog két dicsőitni őket) itt pedig olyan sorrendben kasszát végre a missziók, ahogy csak akartuk. Az akciója jórabonként ismét előtérbe, a kasszát- nyabba harc esztendő (hűsítők, harc hűsítők), vezsá- góppel megvárdódoboz viszont már jó sok pénzre lesz szükségünk – pénz pedig a sikeres missziókból szereztük, Xbox-on gyönyörű, PS2-n pedig az egyik legjobban / legértékesebben megváltozott játék a sültsban – minde- z rögzített sültsban form / secundum értékek, mellét fel pe- dig van mit számolni a gápnak (a gápnak nyilatkozat- mellét részletesen pusztított környezet és a Hovak hízási motor is helyet kapott a játékokban). Sajna idén még nem ta- llólkazunk vele a megjelenést 2005 első negyedére te- rti: a Lucassar.



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

MERCENARIES

MERCENARIES

MERCENARIES

MOBILTELEFON ÉS JÁTÉKTESZTEK

N-GAGE QD, NOKIA 6230, NOKIA 7200

N-GAGE QD

Megkaphuk, kipróbáluk az N-Gage utódját, a QD névre keresztelt, újrozáróját készítőket. Mielőtt azonban alaposabban elmélyednénk a tapasztalatok részletezésében, ejtsünk néhány szót a termék lét-járásának okairól. Ugy látnak, a Nokia csokryagon figyelembe veszi vásárlóinak visszajelzéseit is – bár ezt nem mondja ki – tanul saját tévedéseiből is.

Az első N-Gage esetében több olyan probléma jelentkezett, amikkel a játékiparban még kisdobok számított hűvös csok, „éles bevetésen”, a piaci bevezetést követően szembesült. Ilyen volt a körülményes kárcyacsere, az oldalt való telefonálás, a viszonylag rövid üzemidő. Otostabós lenne azonban túlfülfülfülni hibáztatni vagy felelősségre vonni a gyártót mindezt. Ne feleljük, az N-Gage utódor vállalkozás, nincs másik készülék, ami teljes értékű telefon és handheld játékkonzol is egyben. Rakonszerkesztés kezdeményezés továbbá, hogy Nokiók ezúttal első kézből, közvetlenül a felhasználóktól szerelnének véleményeket hallani az új játékgéppel kapcsolatban. Nagyszabású közönségkutatást hirdettek Magyarországon, melynek keretében először újságírók és néhány, többek közt az S76 Konzol által kiválasztott hardcore játékos próbálhatta ki a QD készüléket. Július elejétől pedig már bárki jelentkezhet a www.nokia.hu oldalon QD microsite-ján egy ingyenes próbálkór.

Most pedig ünnepélyesen rántuk le a leplet a N-Gage QD masináról! Szembetűnő, mégis diszkrét stílusváltáson ment keresztül a gép. Szerintem sokkal jobban néz ki elődjénél. A lekerekített dizájn megmaradt, de változtak a színek és bizonyos formák, s az eredeti N-Gage méretéhez képest a QD szélességben 2 centit összement. Most már kényelmesen elfér a nadrágzsebben. A gombok sokkal domborúbbak lettek, és szorosanban helyezkednek el egymás mellett, ami előszörban a kisebb tenyerű és ujjbegyű felhasználóknak kedvez. A bekapcsoló gomb jobboldalt, a készülék oldalán körbefutó fekete gumicsík található. Ugyanott, ahol az eredeti N-Gage-en, csak most beborítja a dodgum-ülkőzére emlekeztető gumit. Talán pont ezért, és



még ónerőből is a rés fölé hajlik. Ez kárcyacserek már kevésbé jön jól; egyik kezemmel ugyanis megfogom a telefont, valamelyik hüvelykujjammal pedig kikapcsolom és hűtőresztítem a gumilevelet. Ezután körömmel beakasztom az MMC-lapka végén lévő keskeny falatba, s kihúgom a kártyát. Minden rendben is van, leszámítva, hogy mindeközben hüvelykujjammal folyamatosan határolom hátra az erőszakos gumilevelet, nehogy visszacsapódjon, és oldalirányú nyomást fejtsen ki a fél kihúzott, mérgező drága kártyára. Persze nem egy súlyos probléma ez, aki nem cserélget perceként játékokat, hanem észre sem veszi.

A megújított üzemidővel kapcsolatban azt tudom mondani, hogy négy napig, mióta nálam van a QD, az apró lítium-ion akkumulátor (hadd in Hungary – hirdeti rajta a felirat) 3 vidáman bírja egyetlen felhúzással. Igaz, nem volt folyamatosan bekapcsolva a gép, viszont amikor használtam (napról 7-8 órá), ellátandó futott rajta valamelyik játék. Ho épp nem jászattam, akkor sem leplem ki a programból (ajánl), hanem csak simán taskat váltaltam (menü gombbal), s telefon üzemmódban vágtam szre a gépet. A játékok megfűrészesen pauszolt, várta, hogy folytassam. Nagyjából ennyi változtatás történt az első N-Gage telefonhoz képest. Azt tudtuk előre, hogy beépített kamera most kerül a szolgáltatások közé. Ez kimaradt, akárcsak a – korábban meglévő – MP3 lejátszás és rádió funkciók. Vagyis az új N-Gage, hanem multimédiás üzemmódban viszont kiválóan kezel a gép. Például a 6230-al készített fényképeket és videókat sokkal szívesebben nézgettem a QD-n, természetesen a nagyobb képernyője miatt. A fájlokat pillanatok alatt Bluetooth-on küldtem át egyik gépről a másikra. Hogy mennyire nem csupán játékgép, hanem minden igényt kielégző smart telefon is az N-Gage, igazolja többek közt a beépített e-mail kliens, a WML és XHTML böngésző, a szövegszerkesztővel használatos kopírozás lehetősége, a szálkós óra, ábraszét, és naplár funkciók, valamint nem utolsá sorban a Series 60 alkalmazásokkal való kompatibilitás.

Végezetül a belezárunk meg a tesztmasinához mellékelt 4 darab játékról sem. A *Fifa 2004* nem kifejezetten új darab, viszont még mindig lenyűgöző grafikió és jól játszható foc. Egyik barátom a csah-német Eb-mérkőzés közvetítése alatt a TV képernyője helyett szinte végig a QD kijelzőjére koncentrált, s azon reprodukálta (na meg kommentálta) az éppen zajló meccset. A *Tiger Woods PGA Tour 2004* egy igen összetett, komoly golfjáték, ezt épphogy kipróbálni időm. Vettelem egy pillanattal a *The Sims Bustin' Out*ra is. Épp csak elmentem budára és kezelt mostam a híres életsimulátor handheld verziójában, majd megállapítottam, hogy izometrikus nézetű, szép, részletező gaz grafikió és végelentlenül játékmellete ellenére a tartozik kedvenc játékaim közé.

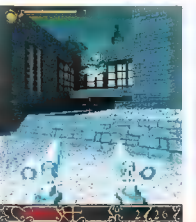
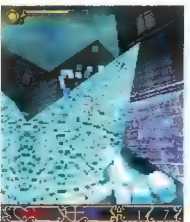
Annál több időt töltöttem viszont az *Ashe* című FPS-el. Ez egy klasszikus, belső nézetű lövöldés, nagykiterjedésű 3D terapekkel, fejzetentekinté mentési lehetőséggel, testre szabható irányítással, 9 fajtá legyverés, 8 játékos és 4 multi mappel. Meglepően jól irányítható, talán csak a fél/nézetelés (alapból a 2-es és 3-as gomb) problémás egy kicsit, de sokat segít az auto-target. Hangulatok a pályák és a zene, durvák az ellentek, és még úgrálni is lehet, egyszerűbb kártyá. A többi játékkal együtt az is maximálisan támogatja a Bluetooth és GPRS által többjátékos módokat. Utóbbi a Nokia N-Gage Aréna nevű szimulátorra keresztül lehet igénybe venni, melynek indítóprogramja már gyárilag a QD gépre van telepítve. Zárósként mi is mondhatnánk? Össziten a Nokia minidó visszadozó a gépet. Ez idáig kiválóalkelt, mely nagy nyugalommal tekintettem a Nokia pionír vállalkozására, de most pár nap alatt magam is beleszereltem. Teljesen eltelezetté váltam (értek, engem, hajhah)



ki/be-
kapcsolás
szokatlanul erőtel-
jes pressziót igényel.

megszokott gombok szintén új formát és helyet kaptak. Keskenyebbek és púposabbak lettek, lekerekültek magjéban a telefon aljár, nyilván a minél kompaktabb kialakítás végett. A hangszóró átkerült az első-lapra, a jobb félsz sarokba, ami igen humánus újítás a felhúzási viszketegségben nem szenvedő felhasználók érdekében. Most már nem kell oldalt, Miki Egérként tartani a telefont beszélgetés közben. A 4/8 irányú D-Pad ugyancsak változott: más a színe, alakja, és a közpaze nem funkcionál gombként, ahogy tette az eredeti N-Gage esetében. Ehelyett egy pipával jelölt „OK” gombot találunk külön a D-Pad mellett. Ez nagyon kényelmesen kézzre áll, elég félrebillenteni hüvelykujjunkat, a már le is okéztuk az adott műveletet. A képernyő állítgat valaminek élesebb és jobb minőségű képet produkál, mint elődje. Nem volt alkalom egymás mellé tenni a kétgé, de szerintem kvalitásos ez is, az is teljesen megfelel.

Talán a legfontosabb újítás a játékkártyák gyorsabb és zavartalanabb cserélhetősége érdekében történt. Az MMC-lapokat immár a telefon szétszerzése nélkül, kívülről tudjuk a készülékbe csúsztatni. Bólcs változtatás volt ez, hiszen a korábbi, „leveszem” a hálópárk, ki az okit, le a pókót, ki a játéket, be a másikat, vissza az okit és a hálópárk, majd bekapcsolom a gépet” metódus komoly melléltásg-nak bizonyult. Az MMC-kártyát a QD esetében alulról, kicsit jobbra, közvetlenül az okasztópánknak kiakasztott alsó (főli is van) lyuk mellett tudjuk a géphe tolni. A csok. 25 mm széles és 1.5 milliméter vastag rést egy igen masszív gumilevelet takarja/véd a kár- és zseliből megmagy piackészít és porvédő. A gumilevelet szépen követi a QD íves vonalvezetést, és egészíti ki a gépiestet ott, ahol az MMC-slót



NOKIA 6230

Májusban mutatta be Liquid bétát a 6220-os modell, melynek továbbfejlesztett változata a mostani 6230. Külzár megjelenésén, kissé konzervatív formatervezési készülék volt == eld, == pedig, ha lehet, még ennél is elegánsabb. A korábbi szélén futó vastag csíkok például egy hajszálvékony ezüst vonallá vékonyodtak, a számlap gombjai azonos szintre kerültek, eltűnt róluk a lezser bemélyesztés. A 6220-hoz hasonlóan ez a modell is többféle színben kapható, gyönyörfelhétl == bordán át egészen == grafitzürkéig. Egyébiránt a külsőn nem sokat változott, akár még össze is téveszthető elődjével. Persze csak külsőre, nem a tudását nézve.

A telefon szolgáltatási köre alaposan föl lett tuningolva: a hangrögzítő és diktáfon funkciók mellé bepréreltek egy zenelejátszót, mellyel MP3/AAC formátumú hangfájlokat hallgathatunk (ezeket a Nokia Audio Manager programmal másolhatjuk a telefonra). A korábban is meglévő infravörös, GPRS és EDGE adatátvitel mellé rendkívül hasznos névű a beépített Bluetooth kapcsolat, ami lényegesen megkönnyíti mindenfajta adatkommunikációt. A 6220-ban nem volt memóriabővítési lehetőség sem, most egy 32 MB-os MMC-kártyát adnak a készülékhez, amit a SIM mellé tudunk egy mozdulatlanul (de csak a telefon kikapcsolása és szétszedése után) bepatinálni. (Másképpen, pl. SD vagy xD-kártyákat a 6230 nem kompatibilis). Továbbra is van videó lejátszó és fotógaléria, néhány előre telepített alkalmazás, határidőnapló, számológép, stopper, ébresztő, vagyis a szokások. Játékfronton még mindig nem túl erős == gép (Beach Rally II, Golf és Chess Puzzle van gyárilag telepítve), de hát == is == fő profilja. Nem tűnt el az FM rádió sem, ezt a mellékelt fülhallgató csatlakoztatásával lehet bekapcsolni. A kiegészítőre azért van szükség, mert a fülhallgató kábele egyben a rádió antenája is.

A külsőrekkre visszatérve fontos megemlíteni, hogy a kijelző a korábbi 4096 szín helyett most már 65536 színt képes egyidejűleg megjeleníteni, mérete azonban maradt ugyanaz, 128x128 képpont. Vagyis bigscrín fanatikusoknak kevésbé ajánlható. A képernyő méretéből adódóan a fényképek is kicsinyítve jelennek meg, ami a fotók enyhébb torzulását, és éleket recéződését okozza. Persze ettől a képek még élesek, nyitószerűek vagy más, nagyobb kijelzőre való áttétléskor (pl. N-Gage) torzulás nélkül rajzolódhatnak ki. A beépített digitális kamera paraméterei szintén javultak. A 6220 CIF-kamerája helyett a 6230 és 7200 telefonokat már a jelenlegi standardnak számító, jobb minőségű VGA-kamerával szerelték fel (ugyanaz van pl. a 6600-os "szóppanaleltonban" is). A 6230 használatán során számunkra csak a középső, négyirányú, belélelő nyomtatás, OK gombként funkcionáló gomb nem tűnt teljesen idegennek. Többbször, mikor merlelgesen akartam meggyőzőni, oldalirányba sikerült feltekintetnem. Igaz, elég nagy újajam vannak, kisebb ügyviteli barátimnak nem volt vele gondja. Összességében tehát a 6230 mind megjelenését és méretét, mind tudását tekintve abszolút ideális, korszerű mobiltelefon a finom elegancia kedvelői számára.



NOKIA 7200

A 7200 olyan modell, ami legalább annyira lehet divatcikknek, mint kapcsolattartási eszköznek tekinteni. Amellett, hogy elég okos kis telefon, finoman szólva is hivalkodó, szuperrendi, divatos megjelenésű. Nincsen ezzel semmi baj, csak kerüljön a megfelelő kezébe. Mert lehet, hogy engem épp elirizott a finoman bolyhos, helvénis évek lámpaburái idéző mintákkal díszített, cserélhető textílbőrítés, de másnak talán pont == tetszik meg == készülékben. Izések és pofonok, ugye... (Mások szerint == izlek, szerintem pofon...) Azért hozzátesszem, tisztá feltehetően szerintem is jól néz ki, de olyat csak fotón láttam, a nálam lévő példány tarka, azaz fekete, fehér és világosbarna.

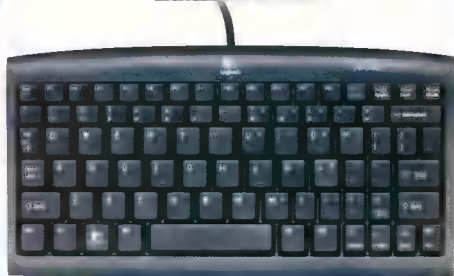
Mint láthatjuk, a 7200 == kinyitható telefonok családjába tartozik. A kinyithatóság elég menő dolog manapság, egyébként meg csomó előnnyel jár. Ott van rögtön a külső display, ami mutatja az időt, kijelzi az éppen hívó fél nevét, jelzi, ha SMS jött, miközben a belső képernyő védve van mindenféle sérüléstől, karcolástól. A telefon kinyitásával természetesen lehet hívást fogadni, mástól másodpercen belül visszacsússzással meg udvariatlanul elutasítani. Előnye még az osztott panelek, hogy alul nagyobb hely marad a billentyűzetnek. Ugyanaz a gombkiosztás, ami a 6230-nál kicsit szűkösen, katonás rendben sorakozik, ennél a modellnél kényelmesen terül szét egy jókora felületen. A lapos, méretes gombok látszólag markos lenyomásra lettek tervezve. Talán kizárólagos vagy vízipölös lányok kezébe szánták ezt az egyébiránt némes telefont? Tetszett még a négyirányú navigációs gomb középsőnek elkülönítése. Itt nem fordult el, hogy oldalirány helyett véletlenül belélel nyomjunk a gombot. A képernyő, nyitott állapotban a számlaphoz képest körülbelül 150 fokos szögben áll, de a forgópont rugalmassága miatt == fedlap egészen 180 fokig hajlítható. Ez jó, így nehezebb véletlenül kettétörni a telefont.

Tudását, szolgáltatását tekintve a készülék a 6230 kistestvérének mondható. Nincs benne Bluetooth, == lehet bővíteni 4MB-os memóriáját. Viszont ugyanolyan a kijelzője és a beépített kamerája, van benne GPRS kapcsolat, WML és XHTML böngésző, infravörös adatátvitel, rádió, hangrögzítő, diktáfon, ébresztő, napár stb. Telephetünk rá alkalmazásokat is. Alapból világóra és mértékegységváltó programot találunk a gépen, illetve három játékot: egy mérsékeltlen játszható Bowlingot, egy jó kis Backgammon, illetve egy teljesen elvetemlült disco-manager programot. Igen, így van, trendifonhoz díszizsimulátor jár! A Disco című, magyar nyelvű, elviselhetetlen zenéjű Jova játékban többek közt lehetőség van DJ berülésre, fénytechnika vásárlásra, kölcsön felvételre, de akár "egyet fizet, kettőt kapsz" akció megindítására is.

A 7200 dobozában találunk még egy bórnek tűnő, színben a textílbőrítéssel harmonizáló csuklópántot, egy mintás, praktikus kis szütyőt, valamint a tövévezérléssel működtetett fülhallgatót. Aki így érzi, a 7200 telefonban megtalálta barátjának számára az ideális szütnapi ajándékot, szerintem feltétlenül vegyen mellé egy nyakba akasztható, Nokia Digitális medál névű kiegészítőt is. Ez tetszésre állóképet jelenít meg, amit vezeték nélküli infravörös kapcsolaton keresztül tudunk áttétetni mondjuk a Nokia 7200 telefonról. Szerintem tuti befutó, egy ilyenlő bármelyik csaj lehidall!

Stiletto





LOGITECH TERMÉKEK

Nos... Ott folytatódnék, ahol Grath úr abba hagyta a 69-es számonként, amikor leestél... a Logitech gyártotta irányítókát, kormányokat, illetve a csúni kis optikai egeret. Azóta is megírta a csúni pár apróság, így most azokról írok bővebben. Két billentyűzet, valamint egy fejhallgató mikrófon kerül leírásra... illetve Martin is beszámol nektek majd a saját audio élményeiről. Az általam tesztelt termékek mind PS2 csúccok, tehát aki egyéb gépre szeretne valami hasonló kiegészítőt, az most sajna csalódni fog. De jöjjen a bemutatás...

LOGITECH USB KEYBOARD

Huszonhat centi hosszú, tizenhárom centi széles és fél méter hosszú. A design a kiadókhoz méltóan kellemes, a kettő és fél méter hosszú vezeték végén egy USB csatlakozó található. A Sony feltehetően a helyezés mindenféle huzak-hurka nélkül dolgot kezd a kicsike... már akkor, ha az őt támogató program van elindítva. Ezen lemezek listája elég rövid: *Soldier of Fortune*, *Half-Life*, *Unreal Tournament*, *Red Faction 2*, *Rune*, *Elite Force*. Hát... nem túl sok. (Természetesen lehet, hogy más, újabb játékok is támogatják ezt a billentyűzetet, de a használati útmutatóban csak ezek vannak megadva!) Jól jöhet a SOF, valamint a RF2 korongok segítségével indultam a virtuális háborúba... teljességükre még korábban tesztelt Logitech egerrel.

Tapasztalatlan vagyok, de inkább jók. Az alapként beállított iránynyilakkal mozogni egyszerűen lehetetlen, mivel azok túl közel vannak egymáshoz elhelyezve. Így folyamatosan rossz helyre lövednek ujjaink, ami megnehezíti a játékmenyt (főleg a sok bekapcsolást találhat utáni Game Over felirat). Azonban az a probléma kiküszöbölhető, ha átállítjuk a gombkiosztást a betűkhöz... meghozza a nekünk leginkább tetsző módon így már kezd játszhatóvá válni a dolog. Azonban a klaviatúra erőssége szerintem nem is a játékoknál rejlik (már csak azoknak számból kifolyólag sem), hanem inkább a netezésben. Chat esetében tökéletesen megfelelő ugyanis, ráadásul kis mérete miatt még csak sok helyet sem foglal. Ezen irányú (már társalgás témájában) egyetlen hátránya: angol nyelvű a drága. Avagy... ékezetes betűköl nem is álmunk. [Nem... természetesen ezzel nem utolok arra, hogy a szerkesztőség bármelyik tagja is viszszamár a DC billentyűzetének frenetikus német verzióját. A lehetőséggel kollektív módon elhatároldunk.] Azonban jobban örülünk volna egy magyar változatnak. Természetesen nem fog bilibe a kezünk, de attól még almozni lehetünk... No szóval. A billentyűzet társalgásra jól alkalmazható, valamint játékok szempontjából sem rossz... kisebb átállítást után. De aki az utóbbi célból venné meg, az azért rága a dolog. Nem csak a következő termék miatt, hanem a felsorolt programfelhőzatal gyengesége miatt is.

LOGITECH NETPLAY CONTROLLER

Hogy milyen lehet az, amikor az első tesztelt klaviatúrát pározhatjuk a Dual Shock 2-vel? Hát pont olyan, mint a most kiírtárolsra került INC. Hossza negyvenkét centi, szélessége tizenöt centiméter. Nagysága adódik abból, hogy bár közepén egy az egyben az előző USB Keyboard, bal és jobboldalán a klasszikus PS2 irányító részeit bontakoznak ki teljes büszkeségükben. Egy-egy analóg kar, valamint bal oldalon D-pad és vibráció (illetve mode gomb), jobb oldalon pedig Select, Start és a már megszokott Négyzet, Háromszög, Kör, X mókák... hátul pedig kettő-kettő L/R szar. Térdre helyezve egészen jól használható játéokra is (támogatottság szempontjából hasonlóan állunk, mint előző termékünkkel), bár nem mondhatnánk, hogy a legalkalmasabb élményt biztosítja. Már csak abból kifolyólag sem, hogy nálam a mozgási irányító analóg kar egy jó hosszú időre megmunkálta magát és óhatatlanul

ment előre, vagy hátra... mikor milyen kedve volt éppen. Na, majd kap cukorkát, oszt' lenyugszik. :) Nos... hogy ne kelljen engem teljesen normálisnak tartani (tudom, hogy amúgy sem tart senki annak), jött egy olyan iszonyatosan perverz gondolatom, hogy kipróbálom mellé az egerrel is. Nos... a tévartást lehet kézzel... :) Bazi... tévartást lehet kézzel... :) (nem... megmunkál), mellette pedig a térdemen tologatom a kis feketé egeret. A célzás ugyan pontosabb és gyorsabb, de maga a jelenet még a hajdanán volt *Extra Bizar* magazinba is túl erős lenne, ráadásul igen körülményes is így a játszódás. De ezek után viszont legalább senki nem mondhatja, hogy az emberi hülyeségnek korlátokat lehet állítani. :) Chat szempontjából természetesen hasonlóan remekel a kis dög, mint előbbi társa... valamint szintén angol. Amennyiben valaki szereti a PS2 billentyűzetet vásárolni a közeljövőben, annak leginkább csak azon kell elgondolkodnia, hogy szimplán klaviatúra két neki... vagy cakkumpakk... egyben tárolni kívánja billentyűzetét és kontrollert.

Ezek (a két kiírtárolt termék) azonban tényleg inkább csak online cécók esetében ajánlhatók szívóbb. Ez pedig két dolognak köszönhető: 1 - Kevés a támogatott játék. 2 - En úgy gondolom, hogy hibba... tényleg gyorsabb célzás, meg ilyenek... aki igazán konzolos, azt nem fogja meghiúsítani a billentyűzet + eger felállítás. Általában PC-közeli egyének szokták hangoztatni, hogy mennyivel jobb ez a fajta irányítás, meg mennyivel pontosabb... de nekem valahogy nagyon idegen. Legalábbis én agybaft tudok kapni tőle... nem áll rá a kezem. Persze ez lehet az én hibám is, de azért szólok előre, hogy aki hasonlóan van a tévartást, az szerintem ne is nagyon próbálkozzon. Amúgy minőség (gombok, strapabírási) bíltang jó kis darabokból állnak szemben... az említett analóg problémán kívül (ami valószínűleg egyedi eset volt) teljesen korrekt a két szerkezet. Természetesen ennek a billentyűzetnek is kettő és fél méter... zsinórja, aminek a végén a hibrid kialakítás köszönhetően van egy USB, illetve egy hagyományos irányító csatlakozó is.

LOGITECH USB HEADSET

A csomagoláson hatalmas felirat: „Works With Socom US Navy SEALs”. Ezek után azt hiszem, aki a szerkezetet nevéből már nem jött rá, már ma is tudja... az egy fejhallgató mikrófon szett, ami leginkább az említett játékos, illetve második részéhez használható. En utóbbival próbálom ki, de momentán gondolom, hogy a *Lifeline*-t is támogatja (sajnos ahhoz nem volt szerencsém). A programokon kívül természetesen használható majd online csatlakozó is, már amennyiben valakinek van/lesz erre lehetősége. A kialakítása hasonló az eredetihez, ami a Socomhoz van mellékelve (főleg, hogy az is Logitech gyártmány). Különbőség onnyi, hogy a fejhallgató része nagyobb, ráadásul a kellemesen kipróbált kivitelzésnek köszönhetően még kicsit kényelmesebb is passzol fülnkre. A zsinór három méter hosszú, ami több mint elég. Igazából semmi különlegesség nem lehet elmondani róla... remekül működik, ahogy a hűvőre is. A cég igényességét bizonyítja, hogy még egy ráadás fejhallgató is odnak, ha esetleg túlságosan elnyúznánk a pánton találhatók.

A garancia az előző két termékhez hasonlóan két év... így semmi okunk nem lehet a panasznak. Jó kis darab, nagyszerűen használható... kifejezetten ajánlhatók azoknak, akik a támogatott játékokat promóciós változatban szerzik meg (jobb esetben ugye...), és ezzel ki-maratnak a beszélgető/fülbemászó élvezetéből (mert azt ugye nem kell részletezni, hogy a szerkezet irányíthatjuk embereinket... itt hallhatjuk az információkat, illetve a *Lifeline*-ban ezzel kezelhetjük az egész játékot). Ennyi volt erre a hónapra a kiegészítők. Mivel következzon Martin beszámolója.

BŐJTÉS GÁBOR
bojtszabab@freemail.hu

576 KONZOL



LOGITECH NETPLAY CONTROLLER



LOGITECH USB HEADSET

LOGITECH X-220

Mint azt már a 70-es Konzalban kifejtett, szerintem a jelenlegi konzolgenerációra készült játékok még nem adnak nyomós okot egy komoly 5.1-es hangrendszer megvásárlására. Persze – és most újítom ismétlem magam, a kukacoskodók kedvéért – ha végül beruházol, nagyban növelni fogod a játékelményt, de ennek igazán gyakorlati jelentősége nincs. Luxus, semmi más. (A DVD-zás – hiszen filmet PS2-n és X-en is nézhetünk – már más térsz, de ebbe most ne menjünk bele...)

Egy hardcore gamer viszont előbb-utóbb elfut oda, hogy nagyobb, erősebb, minőségibb hangot szeretne, tisztább magassokkal, robosztus mélyekkel, lehetőleg olcsón. Többet, mint amit egy normál kategóriás TV készülékből ki lehet préselni. Ehhez nem kell más, csak egy tuti 2.1-es rendszer, lehetőleg valamelyik megbízható gyártótól.

A Logitech X-220-as azt hiszem bátran nevezhetők tökéletes választásnak. A két ezüstös textilborítású szatellit front sugárzóból első látásra nem sok jót nézhetünk ki. Meglepően kicsik – kb. egy Rubik kocka méretét képezzék el – jól elférnek (és elbújnak) a TV mellett (vagy a tetején, vagy a fölén), ennek ellenére mégis komoly hangot tudnak magukból kipréselni. A játékok generálta magas és közepesmagas tartományokat tökéletesen meg tudják szolgálni. Nálam itt a szerkesztőben egy ilyen szett van beállítva, számtalan játékot próbáltam ki rajta, és tökéletesen meg vagyok vele elégedve. A fegyverek csattognak, mint a látat, a rakéták meg sisteregnek, mint az alajozott istennyila.

Amit el kell mondani a rendszerrel, hogy rendkívül dinamikusnak szól. Minden na-

gyon erős és éles rajta, ami mondjuk a klasszikus értelemben vett zenehallgatásnál nem biztos, hogy előny, viszont a videójátékoknál kifejezetten erre van szükség. (Ez a jellegzetes dinamika egyébként minden Logitech hangcuccra érvényes!) Összehasonlításként a húsbavágóba a cucc hangja, mint egy közepes TV-é. Normál méretű szobában, vagy kissé zajosabb helyiségben (pl. iroda) már félhangereőn elérjük azt a bizonyos „hű, de jól szól” élményt, amire a legtöbb gamer vágyik.

A rendszer legnagyobb erőssége a mélynyomó ládája. Kifejezetten átütő erejű a hangja – néha én már túl erősen is érzem, még közepes hangerőnél is, főleg a front dobozokhoz képest. (Szerintem ez a láda sokkal komolyabb első hangszórókhöz is elmenne!) Jó megoldásnak tartom, hogy a sub hangerejét külön is lehet szabályozni a láda hátulján, így be lehet lőni egy olyan optimális hatást, hogy a magasak és közepesek elég erőteljesnek legyenek, de a robbanások ne nyomják ki a szoba ablakait, és Bodri kutyá se szenvedjen maradandó egészségkárosodást, amikor a Hala-ban hozzánk vágunk egy gránátot...

Az X-220-hoz – a Logitech többi rendszeréhez hasonlóan – konzoljainkat a jobb és bal RCA hangkábelrel illesztésével csatlakoztatjuk, pafonegyezően, a kép megmehet a TV-be, vagy akárhova. A zsinórok elég hosszúak – gondolom így is a TV közelébe kerülnek a hangszórók, meg a láda is... A rendszer 32 Watt effektív és 70 Watt maximális teljesítményt présel ki magából.

A cucc egyetlen gyenge pontja a normál hangszórószabályzó: 13 ezer hangszórón kapott helyet – minden esetben, ha állítani



LOGITECH X-220

akorjuk, fel kell állni a kényelmes helyünkről. (Persze, egy távirányító jócskán a jobb, de a doka valna a rendszer árá!.) Szintén ide csatlakoztatható egy esetleges fejhallgató is, ami azért nem túl okos dolog, mert egyrésztől durva hosszú zsinór kell hozzá, másrésztől egy óvatlan felugrással leráthatjuk a egészen hóbelevalót. (Még jó, hogy elenyésző lehet azon gamerek száma, akik vesznek egy zűzös hangrendszert, aztán fejhallgatót kórnak rá.) Az X-220 a Logitech alaprendszere, ajánlott fogyasztói ára rendkívül kedvező és mindenki számára elérhető: 13 ezer forint körül mozog.

LOGITECH Z-3

Ha valaki nem csak jó, de egy igazán szép és díjazott, de mégis megfizethető rendszerre is vágyik, azt hiszem keresse sem találna jobbat a Z-3-nál! Ebben a szettben egyből beleszereltem, ahogy megláttam a Logitech katalógusában, de a sajtóanyag szerint csak PC-hez használható, így majdnem lemondtam róla. Még jó, hogy csak majdnem. Amikor mégis bekértem egyet tesztelésre hamarosan kiderült ugyanis, hogy ugyanolyan jobb/bal analóg átalakító van hozzá, mint a többi, konzolokhoz használható cucchoz, így gond nélkül lehet PS2-t, Xbox-ot vagy Gamecube-ot is rákötöni – vagy igény esetén bármilyen hangkimenettel rendelkező masinát –, így már meg is spóroluk az erősítő árát!

Gondolom a képek egyértelműen mutatják, hogy a Z-3 egy igazi kis ékszer. A világos, fényezett alumínium előlap (vagy fekete textil borítás) gyönyörű köris hatású faboritással van kombinálva, így nem az a tipikus „műanyag számítógépes” hatást kelti a rendszer, hanem inkább „komoly, méregdrága high-end cuccokra hajaz.”

Én pl. azért vittem haza egyet, mert igényes, jól hallgatható, de mégis kisméretű, nagyonkabeleztet, diszkrét rendszert akartam telepíteni a hálószobámba. Volt egy felesleges asztali CD játszó (de te köthetsz rá CD Walkman, MP3 lejátszó, vagy Minidiscet is!), pont ráillik az éjjeli szekrényre, ehhez kötöttem hozzá egyetlen zsinórral a Z-3-ost, beállítottam mellé a két elegáns, fém lábakon álló, keskeny, szépséges front sugárzót, betoltam az ágy mellé a mélynyomót, és máris meg volt a dhított összeállítás, ami a fa borításúak köszönhetően tökéletesen ment minimális stíle fa franciagyarmhoz is.

A Z-3 a minimális technikai paraméterekből adódó eltérés ellenére, ha lehet még jobban szól, mint az X-220. Ez kicsit erősebb, 35 Watts effektív, a komolyabb hangminőséggel pedig a fényezett alumínium kivétel papkának és a méretebb mélyládnak köszönhető. A rákötött CD lejátszóba echte direktben szól (mivel magaszt és mélyet lehet állítani rajta úgy, mint egy erősítő), mégis minden lemezmel tökéletes, torzításmentes minőségben tudom hallgati. Ehhez a rendszerhez már jó egy zsinóros, hangarószabályozó távirányító – ezzel mondjuk megint csak vagyok melegegedve, mert itt tényleg dukál volna egy apró, stílusos infrás távvezérlő. A két rendszer között tehát tulajdonképpen csak a külsőségeken van igazán szembetűnő különbség. A Z-3 egy rendkívül igényes darab! Az ára valamivel borsosabb, 31 ezer forint magasságában leledzik, viszont abszolút elfogadható, tekintve azt, hogy milyen minőségű szettet kapunk a pénzünkért! Ez a darab nem csak tökéletesen fogja meg a szatellitalkonzoljainkat, de egyben a szóbank dísze is lehet!

Martin



LOGITECH Z-3

A HÓNAP TÉMÁJA

VIZUÁLIS MÁMOR I. RÉSZ

ELŐSZÓ

A DVD formátum megjelenésével egyre több ember otthonába költözött be a digitális házimozis varázsa, de egyúttal a videójátékok világa is kezd felzárkózni a DVD filmek által nyújtott élményhez. Egy kis hozzáértéssel, néhány egyszerű kábellel, és egy jól kiválasztott készülékkel rengeteget javíthatunk mind a hangvisszajelzés, mind a képmegjelenítés minőségén.

Ennek a kétrészes cikknek a célja, hogy mindenki a lehető legjobbat tudja kihozni kábeljából – vizuálisan. Ebben a hónapban először szeretném mindenkiel megismertetni a különböző videojeleket, rendszereket, és képmegjelenítő technikákat, majd ezek ismeretében jövő hónapban végigbon-

gázshetjük a lehetséges alternatívákat egy lehetséges tévévásárlás esetén, természetesen figyelembe véve mindenkinél az anyagi hátterét. (A cikk hátterétől különböző magoziknál több tucat példányra, műszaki könyvekre, internet oldalak, és szövegbürokrák egybehangzó véleményére szolgált, gazdagon kiegészítve a személyes tapasztalataimmal.)

Ha valakinek bármilyen kérdése lenne a cikkkel kapcsolatban, például, hogy egy adott készülék, vagy egy kábel hol szerezhető be, az bátran írjon nekem a rajkriszt@freemail.hu címre.

MÍRT CRT?

Manapság a képmegjelenítés több alternatívája közül is választhatunk. Mégis elsősorban csak a képsvcsés (CRT) televíziókat szeretnék írni, már csak azért is, mert a legkiválóbb ár/érték arányú képsvcsis, továbbá messzemenően a képsvcsés televíziók nyújtják a legszebb képet. Nagyszerű kontrasztal, fényerővel, és néhány esetben a legjobb felbontással rendelkeznek. Ezek a készülékek ösré-

gi kiforrott technikán alapulnak, és bár a többi digitális megjelenítéshöz képest (Plazma, LCD) ezek az analóg készülékek már lassan elavultnak számítanak, az analóg jelátvitel megjelenítésében még nincsen párjuk. Márpedig a jelenlegi konzolok (és szinte mindegyik DVD-lejátszó) még kizárólag analóg képeket adnak le.

VIDEÓJELEK



Rendszerünk minden egyes láncszeme kihatással van a végeredményre. Márpedig a vizuális megjelenítésben kiemelkedő szerepet játszanak a különböző minőségű videojelek és kábelök. Nézzük minőség szerinti emelkedő sorrendben a televíziókra használatos analóg videojeleket.

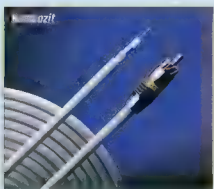
RF – Hagyományos koaxiális antennakábel továbbítója. A legrosszabb összeköttetést jelent, mivel itt egyszerre továbbítjuk a képet és a hangot. Sajnos vannak, akiknek még csak ilyen bemenetük van a régebbi televíziójukon. Nekik be kell szerezniük egy ilyen kimenetű kábel konzoljához.

Kompozit (CVBS) – Egyetlen RCA kábel továbbítója. Alapszintű képműködés, bár jobb, mint az RF, mert itt csak a képetjelet továbbítjuk. Ezt adják a legtöbb konzolhoz alapból.

S-Video – 4 tűs S-Video kábel szükséges a továbbításához, de a már teljes bekötéssel SCART-tal is kompatibilis. Többnyire S-VHS rendszertű videó, és kamerák használják. Különösképpen a képet a fényerő és a színteljes, ezért láthatóan sokkal élesebb, és jobb képet ad, mint a kompozit.

RGB – Teljes bekötéssel SCART-tal továbbítható jel. A képet a fényérő, és a három alapszín jétre bontja le. Közvetlen kapcsolat terem a jelátvitel és a televízió képarányára között. Eppen ezért, mivel ezáltal ki-kerül a készülék képábrító áramkörét, ritkán ugyan, de néha szebb képet adhat az S-Video-nál. A legjobb esetben RGB kábel az ideális megoldás. Rendszeres (pl. élelősebb) minimális minőségű különbség van a két jel között, de RGB-nél jobb a szín megjelölése, többek között kevésbé interferálódnak. (A teljes bekötéssel SCART ezenkívül további két RCA kábelnek megfelelő bal/jobb audio hangjelét is.)

Komponens/YUV/Y'PB'PR – Három RCA kábel szükséges a jel továbbítására, (vagy egy VGA kábel, amelyben a jel progresszív). Az RGB-hez hasonlóan a kép jélet 4 információra (3 alapszínre és a fényerőre) bontva továbbítja. Mivel itt három különféle kábelrel van szó, és csak a szükséges információkat hordozzák (jelölés hangot nem), sokkal jobb a képjel például ábrnyékolás szempontból, vélelősen nem interferálódnak a jelek. Az analóg képinformáció komponens összeköttetéssel továbbíthatjuk a legcsökkentett minőségromlással, szinte tökéletes analóg képábrítást jelent. Progresszív képeket a komponens kábelökkel továbbítjuk.



Egyáltalán nem elhanyagolható tényező, sőt, a szóként nem győzik hangsúlyozni, hogy milyen fontos az audio- vagy videojeleket továbbító kábelök minősége, függetlenül a leadott videojeletől. Elfogadott tény, hogy például egy házimozis szett vásárlása esetén a szükséges kábelöknek a teljes rendszer árának legalább 10-15 %-át érdemes költönni. Egy kábel minősége többek között a szükséges árban emelkedik annak árval. Minél vastagabb egy kábel, általában annál jobb. Ez többek között jobb árnyékolást is jelent, hogy még csak véletlenül se interferálódnak egymással a különböző jelek. Az aranyozott végek tisztább és tartósabb adótváltoztatást jelentenek. Egy analóg műsorátvitel és a jellegű kábelök között a lehető legjobb (minőségromlástól mentes) átvitelt kell biztosítani.

FORMÁTUMOK

Európában a szabványos műsorátviteli formátum a PAL. A szabvány szerint a PAL jel 720/576-os felbontású, 50 Hz-es képmegjelenítéssel. (Valójában a jel 625 letagatási sort tartalmaz, de ebből csak 576 látható, a többi szinkronjeleket és egyéb információkat továbbítja.)

Amerikában és Japánban a használatos formátum NTSC. Ez 720/480-os felbontást takar 60 Hz-es képmegjelenítéssel. (A teljes letagatási sorok száma itt 525.)

De ezek a számok csak a televízió képábrítási módját jelentik. A valódi felbontás a jelátvitel minőségétől függ. A legtöbb esetben ritkán érhető el (PAL televízió) 640/480-as nagyból felbontás. A mai DVD-lejátszó képesek 500 feletti felbontásra, kb. 100 – 1000 forrás feletti (108 MHz/12, vagy 13 bit digitál) analóg videó konverterrel rendelkező modellek még jobban megközelítik a maximális 576-at. A teljes 576 soros felbontást azonban csak progresszív pásztázással (Progressive Scan) érhető el.

Konzoloknál minőségromlást okozhat az egy jélet NTSC verziójának az átvitelt PAL-ra. Vagy legalábbis ritkán használjuk ki a lejátszó a PAL szabvány által nyújtotta lehetőségeket.

Az egyik probléma a két formátum felbontásának különbsége. A legrosszabb esetben az NTSC-jétek

480-os sorfelbontást sorról-sorra ültetik át a PAL 576-os sorfelbontására, vagyis alul-felül 48-48 fekete sort láthatunk. Illyenkor előfordulhat egy kis függőleges torzulás. Normál esetben fogynak a jétek 480 sorát, és átlagosan megjelölnek az 576 soron. A jétek illyenkor ugyan teljes képpárnyú, de a sorfelbontás továbbra is csak 480. A legjobb esetben pedig újrajrítjuk a jéteket, és valóban 576-os sorfelbontásban, vagyis 20 %-kal nagyobb felbontásban jelennek meg az NTSC verzióhoz képest.

A másik probléma a képrészletvesztés. Legrosszabb esetben Hz-ről Hz-re ültetik át a jéteket. Illyenkor a PAL verzió az NTSC-s másodpercenkénti 60 képképből csak 50-et jelent meg, a következő ötöt már csak a következő másodpercben. Ez sajnos 16,66 %-os sebességcsökkenést jelent. Jobbik esetben a 50 Hz-es PAL verzió átkódolódik, hogy a sebessége megegyezzen az NTSC verzióval. A legjobb persze, ha a jéteket PAL 60 Hz-ben jelennek meg, de sajnos nem minden TV támogatja a PAL 60 Hz-t. A PAL-os Xbox-ok egyébként (csak NTSC kompatibilis DVD-lejátszóhoz hasonlóan) képesek az NTSC-jéteket PAL 60 Hz-ben, átlagosan teljes képpárnyú, 480 soros felbontással, vagyis változatlanul megjelölni.

SÍKKÉPERNYŐ VAGY „AKVÁRIUM KÉPCSŐ”?

szülékek szabványos mérete egyébként különbözik az akvárium képcsöves készülékektől. De ■ síkképernyős televíziók sem teljesen „laposak”, különösen a széleken és a sarkaknál. A Panasonic legújabb Quintrix SR képcsöve állítólag már teljesen sík, ennek megfelelően még élesebb képpel és nagyobb kontraszttal rendelkezik, mint korábbi Quintrix F sík képcső-

4/3 VAGY 16/9

telten legalább egy RGB jelátvitel, vagy az annál jobb komponens. Ma már egyre több 4/3-as televízió is találkozhatsz 16/9-es üzemmóddal. A készülék a képet ilyenkor függőlegesen összehúzza 16/9-es képarányra, fent és lent fekete szegélyekkel. A legtöbb játék így sokkal élesebb és szebb hatást kelt. Ez azért van, mert 432 soron elesebbnek tűnik a játékoknak használt általában max. 480 soros felbontás, mint 576 soron.

A 16/9-es készülékek jóval drágábbak, mint a 4/3-asok, és hazánkban jelenleg (leszámlítva a DVD-filmeket), még sokkal gyakoribb a 4/3-as jelforrás. Viszont a szélesvásznú készülékeken különböző képmezőjelölő módok közül válogathatunk, hogy milyen módon nézzünk rajta 4/3-as műsort. A legérdekesebb az ún. „halopitka”. Ez azt jelenti, hogy középben nem változik a kép, majd a széleket haladva egyre jobban torzul.

1992. ÉVES JELENTÉS A KÖZÖSSÉGNEK

hoz vezethet. A drágább modelleknél már nem tapasztalhatóak ilyen hibák. Kb. 200 ezer forinttól érdemes ilyen készüléket vásárolni. A mozgásbecslés (kis túlzással) már csodát művelhet a képpel, de a videojátékoknál legalább a digitális pástázás a minimum követelmény.

Még szebb és jobb (bár sokak szerint mesterkélt) képet ad ■ un. sorduplázás. Ilyenkor a készülék (kisebb frekvencia csökkenés mellett pl. 100Hz → 75 Hz) interpolálással függőlegesen (vagy akár vízszintesen is)

megoldja a sorok számát (és akár az oszlopokét is) nagyobb felbontást szimulálva. Az eredmény egy pengécsés, részletgazdag kép. A Philipsnél ezt az eljárót Pixel Plus-nak, a Sony-nál DRC-nek, a Panasonic-nál Aquit-nak, a JVC-nél D.I.S.T.-nek hívják.

Acquisition, in JVC-Hen D.C.S.T., New York.

REQUIREMENTS: 100% PAYABLE UPON DELIVERY

gépes monitorokon is meggyőződhetünk, hiszen ezek is progresszív képet adnak le. Televíziók esetén pedig egy egészen új élmény!

harminak, egyháromötödik részüknek fogyni kell. Hátizsák: félre-sírtéri és kupdából-murtyából sajátos képek szokatlanul nagyok megfélemlítővelgostolást nyújtani. A legtöbb helyen nem is hallottak meg ilyenről. Egyes helyeken pedig (noha elég agresszív) valójában állított, hogy nem is létezik olyan forrású készlet, amely le tudná adni „PAL” progresszív forrású lejt. Ne higgyünk neki! 100 ezer forintnál szinte már minden ülő DVD-lejátszó képes rá, sőt, 50 ezer forint alatt is akadnak ilyen készülékek. Nem beszélve a három jelenlegi konzolról, ahol igaz, csak egyes játékok, nem filmek esthétik, és már akadnak olyan képszoftverek televíziók, amelyek képesek ilyen jelű műsort megjeleníteni).

HDTV

forintum, esetleg nagyobb sárfelbontással. A jelentégi konzolok közül csak az Xbox támogatja a két HDV formátumot pár tucat NTSC játék esetén. (720p: pl. Tony Hawk, SoulCalibur 2, 1080i: pl. Syberia, Enter the Matrix). Pár játék esetén az egyelőre nem túl valószínű. A HDV megjelenítők képeinek a 480p-re is, az újabb típusok pedig már 576p-re is, de a „normál” felbontású NTSC és PAL progresszív képek (480p és 576p) még nem HDV-ek, és ezek megjelenítésére nemcsak a HDV megjelenítők képesek, hanem már egy-két hazai CRT televízió is.

ELŐZETES

Raj Krisztián

ELŐRETEL, MEGKAPTUK, MEGKÖSTÖLTUK

BURNOUT 3: TAKEDOWN (ELECTRONIC ARTS) (PS2, XBOX)

Istencsúszár! Ennél jobb jelzőt nem találtam a Burnout harmadik részére, amely szerintem az év autós játéka lesz. Persze, aki hamtiliót egyforma Nissant akar összegyűjteni, annak ott lesz a Gran Turismo, aki pedig inkább versenyzik, mintsem versenyzik, meg az NFS Underground 2-ért lesz oda. De sem ezen játékok, sem pedig a régebbi versenyjátékok nem kínálják ezt az élevesztést száguldosást, ezt az adrenalin-órát.

A kapott előzetes (pre-alpha állapotú) PS2-változat sokkal többet tudott, mint az általam korábban már kipróbált demo verzió, és bizony ripkét két hét alatt azt is rongyosra játszottam. Ebben öt pálya, és öt karambol-helyszín kapott helyet, és már ennyi alapján is látszik, hogy a Burnout 3 igazi titulatort lesz. A játékokban rengeteg játékmód van, ezeknek sokat töredéket tudtam kipróbálni. A legérdekesebb a teljesen új Take-down-mód, amely kiküzdő a harmadik rész filozófiáját: „vezess agresszíven!” Itt adott az időlimt, és ez alatt kell minél több nívót kiigézni. Felkenhetjük őket a falra, egy kis lökessel egy szembefövő kamion hűtőcsőjára terehetjük őket, de az is megoldás, hogy ha mi már ütközünk, akkor a roncstól úgy irányítjuk, hogy eltaláljuk ellenfelünket (a teljesen harcra kész autós-hullát is lehet irányítani). Amikor sikerül kitesztelni valakit, a fák répké másodikperce erejéig felcsúsz, és megmutatja, hogy miként semmisült meg a járgány – ez után pedig ismét visszatérülünk a saját volánok mögé (nem túl zavaró a váltás, de volt más, hogy emiatt ütköztem neki egy oszlopnak). Ha valakit nem sikerül kinyírni, akkor az néha bedühödik, és ilyenkor mindent ellevelek ránk fog vadászni.

Az ellenfelek kitűnése a sima versenyeken is jól jön, hiszen rengeteg pontot ér a vadulás. Arról nem is beszélve, hogy ha sikerül künni valakit, akkor a túrók maximális szintre jelennek meg, növekszik. Úrám az örömen, hogy az mindössze a következő karambolunkig tart, és az eddigiekkel sokkal nagyobb civil forgalom, valamint a sokkal agresszívebb versenyjátszák miatt utazás nélkül nem sok idő fog eltelni.

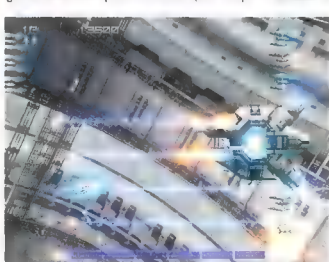
Ha sikerül néhány cimborát összetrombitálni, akkor a Crash-mód a legizgalmasabb, amelyben tulajdonképpen csak ütközünk kell: van egy kereszteszűzű hatalmas forgalommal, és vagyunk mi végtelen turbóval. Úgy kell a civilek közé vadognunk, hogy minél nagyobb kárt okozunk; ráadásul a kamionokról leeső teher további baleseteket okoz, és arra is van lehetőségünk, hogy felrobantunk az autókat. A helyszíneken pontszámok, pontbanosok vannak elosztva, úgyhogy a jó eredményhez szótlan tekintést is kell.

En mindig is imádom a Burnoutokat, de a harmadik részzel új szintre ért a sorozat. Rettenő élvezetes a száguldosás, a „harc”, a szembefövő kerülete, ráadásul a szavatosság is a végtelen felé kúszik: 168 verseny, 100 Crash-helyszín, 40 pálya, 67 autó, 18 játékmód és a online lehetőségek. Mindent itt!

GRADIUS V (KONAMI) (PS2)

Valószínűleg nem kell bemutatni senkinek a Gradius-t, hiszen a sorozat már időtlen idők óta létezik (jövőre lesz 20 éves a széria). Igaz, a stílus népszerűsége a kezdetekhez képest jelentősen visszaesett, az oldalra scrollozás levédéses játéka ma már nem sokan igénylik be.

A Gradius V nem különbözik jelentősen az elődöktől, és azáltal is nem szándékos érdekelendő. A régi rajongók nyilván nem vágnak hatalmas változásokra, és ez a játék igazából nekik kész: nem hiszem, hogy a Konami üzleti terveihez túl sok „gyanútlan” vásárló szerepel. Illetik is óvatossággal a Gradiushoz – vagy ha már itt tartunk, minden hasonló játékhöz. A játékterem műltől következően ezek ugyanis úgy vannak megtervezve, hogy egy menet két-három percig tartson. Othon ugyan nem kell pénz dobálni a PS2-be, de hatalmas gyóklatorra lesz szükség, ha ennél az időnél tovább akarunk éleiben maradni. Az első színt meg csak csak elmegy, a második már szinte lehetetlen, de utána már halál vár mindenkit. Még jó, hogy volt egy sérthetőség nélküli lehetőség több opció – menüben (isten áldja) – előzetes verzió – amiből egyenként csak a zenék hiányoztak, és gyanúsan sok volt a japán szöveg is), nem különben hamar azonnalhoz csap-



kodtam volna a kontrollért. Így viszont kárjól fogok mosolyogni azon szerencsétlen lelkeken, akik próbálták tesztet meg a játékkal. Van olyan helyszín, faellenfél, ahol a képernyő 90%-át lövedékek borítják be, sokszor több száz is repül minden irányba – sok szerencsét a manőverezéshez, és még többet az eredmények hozhoz. A Treasure nem lett máltalpona pokoli hírnévhez (bár a DC-5/GC-5 kiegészítő bonyolultabb volt a színvonalát tekintve). Az első hírek óta lehet tudni, hogy a régi 2D-s grafikát modern háromdimenziósra cserélték. Várokossáimmal ellentétben ez nem jelent változást, minden ugyanúgy zajlik, mint annak előtte. A grafika igen szép, és néhány helyszínt kiemelkedő lett. Egyszer például egy hatalmas lény testében kell repülnünk, rész vájva a gyorsan regenerálódó hátsó. Meglehetősen bonyolult. Feljebb már elmondam, hogy Kinek ajánlható a Gradius V: annak, aki stílus rajongója. Mások túl egyszerűnek, valamint embeletlenül nehezkén fogja találni. Ezen a játékon nem lehet úgy végigmenni, hogy a színtől meg az utóbbi tíz-húsz év minden hasonló stílusú játékaival.

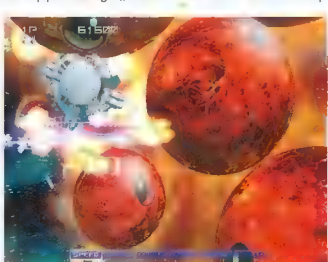
SILENT HILL 4: THE MATH (KONAMI) (PS2, XBOX)



élebbi csak a szobában fogjuk használni), mégpedig egy olyanon, ami szemelőttől ábrát csak patkányok használnak. Itt találkoznak egy asszonnyal, aki azt hiszi, hogy éppen őt látja – majd el is vesztjük szem elől, mikor betér egy mellékeltettségbe, de helyette csak zombikok jönnek ki. Ez után egy teleportált visszatérünk szobánkba, ahol rághatunk kapunk is egy zavaros telefonhívást (természetesen a telefonvezeték el van vágva, így mi nem is tudunk hívás kezdeményezni), és innentől kezdve az események elkövetkezési sorában kezdenek beindulni, és egyre megsejtőbbé válnak.

Az első egy-másfél óra tapasztalata szerint a szoba központi szerepet játszik a történetben, sokszor kell ide visszatérni, mert itt kapunk hívásokat, leveleket (az új adat becsúsztatva) vagy rejtélyes üzeneteket. A „másik oldalon” a hagyományos Silent Hill-i örület lakozik, kétféle csemémekkel, elpusztíthatatlan, néha a falból kilépő zombikkal és rengeteg köddel. A történet elkövetkezése zavaros, ami más játékokban talán idegesítő lenne, de itt ez is hozzájárul az alaphangulathoz. Iszonyatos hangulata van a szuffnák, mindössze egyetlen kifogásom van ilyen téren: túl sok az ellenfél, túl sokat kell harcolni (ráadásul a legtöbb szörny pár másodperc után felkel, akárhogy is „öljük” meg), és a küzdelem továbbra sem túl változatos, lendületes. Egyelőre keveslen a logikai feltérkelt is.

A grafika hihetetlen módon tovább fejlődött, minden külső nélkül ez az egyik legszebb PS2-es játék! A zenék, hangok mesterek, a történet a megszokott érthetelenség (mégis magával ragad), úgyhogy a Silent Hill 4 mindenkinek melegen ajánlott. De tudjátok: felös játékokos egyedül, éjszaka ne próbálkozzatok vele, a szívroham ilyenkor ugyanis biztosan bekövetkezik...



Sly 2: BANN OF THIEVES (SONY) (PS2)



Az E3-on az osztogatott demolemez három pályát tartalmaz a Sly 2-ből, és ezek alapján biztossá látszik, hogy a Sony újabb sikert fog ősszel elérni – Ratchet és Jak mellé ismét csatlakozik a mosómedve.

Az első helyszín még nagyon egyszerű, és az új rész specializálta, a csapatunka nincs az előtérben. Itt csak Sly-t irányíthatjuk, amint megpróbáljuk ellopni az első rész végén elpusztított lény múzeumában őrzött darabait. Amikor elérünk a helyszínre, kiderül, hogy valaki megpróbált minket, és Sly elhatározza, hogy meglopja a tolvajokat. Ez a szint nem különbözik sokban az első résztől, ugyanúgy kell szétválasztani a berendezést, hogy pénz szerezzünk, és ugyanúgy kell ugrálnunk, kötelek másznunk.

A második szint (legalábbis a lemezen ez következik, de nem valószínű, hogy ez a végleges játékban is így lesz) már összetettebb, ezúttal Párizsban kell elkapunk egy Dimitri nevű gonosztevőt. Az első feladatok egy harang megszólalása, majd Dimitri követése az árnyékokban. Nem kell Splinter Cellre számítani, leginkább arra kell figyelni, hogy az utcák helyett a tetőkön közeledjünk, vagy ha mégis leérünk az útra, akkor kerüljük el az ellenfelek szembőljait. Ezúttal nem nagyon van esélyünk küszöbön, fel nem nagyon lehet lépni. Ha elkísérjük a két lemez, az utolsó feladatok az utolsó feladatok, majd végül ér a pálya is. A harmadik helyszín meglehetősen rövid, itt lényegében arról van szó, hogy Sly-jal el kell lopnunk egy kulcsot egy őrnél – itt mutatja be a program az új szétválasztási rendszert.

A Sly 2 gyönyörű, a legjobbak példája a csatolódó használatára; sokkal jobban néz ki, mint mondjuk a Jackie Chan Adventures. A franchise helyenként észrevehetően lecsúszott, de ezt valószínűleg kijavítják majd. A legfontosabb kérdés, hogy milyen hosszú lesz a végleges verzió; ha megint csak három-négy óra kell a végigjátszáshoz, akkor minden zsenialitás ellenére viszonylag alacsony értékelést fog kapni.

Jackie Chan Adventures (Sony) (PS2)

Nem értem teljesen a Sony ötletgazdáját... Jackie Chan, a kilencvenes évek sztárja ma már minden filmből aludtató magunk; lássuk be, nem egy nagy színész, csak verekező tud – viszont mostanában érthetően lehetett azt hanyagolva kell bámulni, romantikázni. A Sony pedig értem, és 2004-ben készítenek egy játékot Jackie-vel a főszerepben. Állítólag van egy rajzfilm-sorozat, és a program designja azt mossa, de ha az igaz, akkor szerencsésnek értem magam, hogy még nem kaptam el valamelyik csatornán.

A program egy végtelenül egyszerű akcióplatformját, nagyjából a pár hónappal ezelőtti Pitfall szimulátor. Leszámítva azt az apróságot, hogy abban szimulációs karakterek voltak, valamint szerepelt benne előadható grafika, jó humor, és még irányítani is lehetett. Azt hiszem így össze is foglaltan ellenőrizhető a Jackie Chan Adventures színpad.

Itt Jackie-t rendkívül hízelgő módon, huszoneves szünetként ábrázolják (megjegyzem, nem nagyon hasonlít a címadóra a központi karakter), de a szög kibővíti a szálból, mikor az introban bevágunk néhány képet a "mesterúr", aki még kisgyermek, kiválasztja az úszó a ránkötött hűtőnk mellett két karakter szerepel még a programban, egy 12 éves gyerek, aki mindig kiűz minket a szomszárakból, valamint a nagybácsi, aki veszélyes küldetésekre küldöget minket („Mennyé! fiam Mexikóba, és rabolj ki egy templomot!”). A sztori az intro alapján nyolc kínai demón körül forog, akiket karokkal ezután zartak el, gyémánt akcióknál következtében kiszabadulnak, és majd jól le kell őket vernünk.

A grafika a cat-shooting effektusnál, ami alapból még nem egy rossz dolog (milyen jól nézett ki a Xill meg Zeldo – úgy akar csak a Sly 2). Itt azonban ez is sikerült elrontani: a polygonok elég jelző fekete csíkok sokszor rossz helyen vannak, és át lehet látni mondjuk egy lépés, és a színelő jelző fekete csíkok között. Úgy néz ki, mintha valaki – részegen próbált volna körjárni az egy képregény. Lehet, hogy a rajzfilmben ez jól néz ki – én nem hiszem – de a játékban úgy fest, mintha valami programhiba lenne. Mindenképpen megemlíteném a botrányos irányítás, a két tanadásgombbal nem lehet át kombinálni előzőt, ugros közben nem lehet rugni, a falomszéd egy kész rémálom. Még ezen írás leírásait sem tudtam nagyon rávenni: hogy jól ábrándoltam tévesen Jackie-vel, így aztán nem tudom, hogy a koronán megírta helyett valószínűleg nem. Nem problémák ki az Eye-Toy-on minijátékokat sem, és arra sem jöttem rá, hogy miként kell játszani a kőcsigákban rejtett kártyákkal... Lehet, hogy egy tíz éves gyereknek bejön ez a világ, meg a látvány, de őket ki fogja készíteni a pocék irányítás, és az ócska megtervezett helyszínek. Nem is értem, hogy a Sly 2 mellett mit is akarnak a fejlesztők ezzel az izével...?

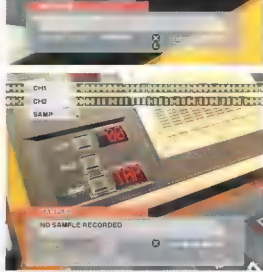
DJ: DECKS & FX (SONY) (PS2)

A Decks & FX nem egy játék, sokkal inkább egy felpróba zenélésprogram (játszhat csak felpróba, mert aki keményen veszi az ilyeneket, az PC-n, vagy jobb esetben Mac-en keverget). Mivel én meglehetősen okos vagyok a fénckészítéshez – pont ezért egyéni előadást sem írtam fel, és még a stílusok behatárolásával is gondban vagyok – féltem tőle, hogy a lemez a PS2-be, nem hittem, hogy itt nekem fog báboz teremni.

Először így is volt, de leginkább amiatt, hogy a program meglehetősen instabil volt, háromszor leegyrtt már, amíg végül sikeressé eljutottam a főmenübe. Innenből kezdve már minden rendben volt, csak a menük beállításra tartott gyönyörű hosszú ideig. Hólat adtam a fejlesztőknek, amint elhelyezték egy tutorialt a játékmódok között, ahol a program minden gombot, tekerőt, csúszkát elmagyarázott, hogy mit lehet vele tenni. A "játék" lényegében abból áll, hogy előtérbe lebeg egy két részből álló DJ-pult (két lemez, egy equalizer, sampler, looper, crossfader, effektek), és mi próbálunk összehozni valami hallgathatót. Az „alkatrészek” között a D-paddal kell változtatni, az addit X-szal lehet beazonosítani az adott területet. Itt rem egyszerű módon lehet minden megoldani, ígyghy az irányításunk senkinek sem lesz gőgös.

Mivel az ilyen programok nekem sosem látszottak működni, igazsággal meglepődtem, amikor teljesen valókban választott szakmát, effekteim és looppaim egységes egészé álltak össze. Nem mondok, hogy azonnal lecsaptam volna rám valamelyik diszkó tehetségkutató, de akkor hogy próbálkoztam, nem tudtam igazán bebiztosítani összehozni. A próba kedvéért süketen, az a hangot kikopcsolva mikkel háromszor, és mindannyiszor hallgatható, ritmusos lett a végeredmény. Nem tudom, hogy az azért van, mert azért vagyok, vagy azért, mert a program valószínűleg csúsz – de mivel az utóbbival hamar lebuksa a program a igazi profil előtt, könnyen vagyok az előtérre győződve.

A játékmódok között – mint Party-ből és Pro-mód – igazi különbséget nem nagyon találtam, a lényeg sehol sem változott. Aki szereti ilyenekkel szórakozni, annak valószínűleg nagyon fog tetszeni a Decks & FX, de mivel mindennemű „játék” – pontszerzés, vetélkedés – hiányzik belőle, másoknak nem nagyon fog bejönni. Arra mondjuk jó, hogy néhány általunk készített mix-szel lehengereljük mindekit a következő húzabilin, csak hát ehhez kissé drága mulatság ez.



Crash Twinsanity és Spyro: A Hero's Tail (VU Games) (PS2, Xbox, GC)

Két aka is van, hogy erről a két játékról egyszerűen írj. Az egyik technikai jellegű: a Vivendi Universal Games által az E3-on az osztogatott PS2-es demolemezben együtt szerepel a két játék. A másik egy szubjektív dolog: szerintem a két program igen hasonló – nem túl magas – színvonalú képviselet, és stílusuk is igen hasonló.

A Crash Twinsanity legjellemzőbb vonása, hogy Crash fegyverként azt a Neo Cortex-et használja, akivel többszörösen ellenfelek (a sztori szerint így olyan gonosz tűnik fel, melyet csak így együttműködés tudnak megsemmisíteni). Ebből a demóban semmit nem lehet átnézni, kipróbálni, mert ez csak az első, gyakorlópályát tartalmazza, amelyben Crash és Cortex még ellenfelek. Ugyan a fejlesztők elvileg dobták a 2,5D-s megvalósítást, ahol ugyan minden háromdimenziós, de csak egy szál folyosón lehet haladni, de – lehet hogy csak – a pályán – nem nagyon tűnik fel. A stílusilag lényeg egy tágas rész, ahol bármire mehetünk (dögvel lehet almákat szedni), de amikor Cortexet kell üldöznünk, akkor ismét felülünk a folyosó. Ugyan az illúzió nagyon jó, de körülöttnünk nagy a tér, de mozogni itt is főszereplő csak, alig lehet. A grafika nem sokat fejlődött az előző rész óta, a daimo pedig sűrűn szaggatott is. Új mozgások, egyedieség, bármi, ami legalább az első Jak & Daxterrel (azt ugye a Crash-szerű addigi készítői alkotott, az új Crash-játékokat pedig a Traveler's Tales) összemérhető lenne: nincs.

A Spyro valaminek jobban tetszett, sokkal arányosabb volt, és erről még is tudom képzeli, hogy a fiatalabbnak be fog jönni. Az is izgalmas, hogy a daimo hosszabb volt, mint a másik, itt három pályát, illetve egy minijátékot (egy jet-pool-szerűség) kellett repíteni, bombázni és rakétázni – sok képe nincs a Spyro-világban, de nem volt rossz tudtam megfigyelni. A pályák itt is az első szintek, melyek megmutatják, hogy hogyan kell játszani, elmagyarázzák az irányítást. Itt a sztori, amennyire ki tudtam venni, egy red név sarkányról szól, aki át akarja venni a hatalmat a világon a Sötét Ék-kövek segítségével, így aztán nekünk ezeket a hatalmas kitalációkat kell szétzárni (plusz bonuszunk kisebb henygyt győztesünk is összehozhatunk). Amikor a sikert, a kopár, komor világot megváltoztat: kint a vaklónál zöld fű, virágok jelennek meg, a sziklákat fag pedig éltre kapnak. A grafika ismét szép, csak számomra túlságosan színes (lilás a rikítóan rózsaszín fag bontókész szípekkel).

Ha előszörre kellene, én mindenképpen a Spyro mellett tenném le a voksomat, legalábbis a gyálósra, és demok alapján. A Vivendi akkor jára a legjobban, ha a két játékot is egybecsomagolva, egy program árát érte ki a boltokba – ez persze nem fog megtörténni.

Grath



A só távoltartja a szellemeket

Matsuya belarats

Digitális étlap

Renta phétne

Gésaház Kagurazakában

Szűmölcs aranyvárban

Hatvencíműs lapán éltetem



Japánban rengeteg az ételkrakat

part, csak éppen étteremben. A dolog a közérkeztéléséppen működik: a nagy táliszorogó-rezevont azutalok közepén egy beápitelt barbacore található, ahol a vendégek megkötő zühök meg ízlet szarait a kiharott hókat, halakat és zöldségeket. A rendelés rendkívül olcsón, tipikusan japán high-tech móda van magából. A menü maga papírra van nyomtatva, hanem az asztalon álló tablet PC szert írástápiszeremény szentelgetépen van. Ha az ember gombnyomással kiválasztja a kívánt fogásait, a gép pedig továbbítja a rendelést a konyhába. A pincének csak ki kell hoznia a kaját. Ez rendkívül meggyorsítja a dolgot, és forrjantozon lehet rendelgetni, várakozás nélkül. Külön poén, hogy sok helyen nem szabható és nem tudható, vagyis egy bizonyos összeg befizetése után annyit ehetsz, akárhány, amennyi csak beled fér. Itt jönnek be a legkegyesebb a japánok itatói szokásai... Sokkal a világ-



Japán obéd kétszemélyre

vagy szombat este. Ennek pedig jó oka van. Először is, már említettük, hogy a japánok nem bírják az italt (azt hallottam, hogy hiányzik a szervezetükből valamilyen alkohol lebontó enzim), tehát sokkal kevesebbetől a kávézárnak, mint mi „mocho” európaiak. Ugyanakkor mi nem jellemt az, hogy kevesebbet is innának. Egy japán meglehetősen kényes a kompoz, vagyis a koccinta mindenfélével, főleg azokkal. Részben az miatt utazgatós megjeleneik, hogy az emberek ajándékoznak egymás pohárát, amint az kizáró. Vagyis szinte folyamatosan átadják az emberbe a sőt és/vagy szokat. Ugyahogy ember a talpán, aki józanul végig tud cselelni egy japán yakuza vacsorán. Szerecsenre (P) a japán kultúrában a részegség meglehetősen ritka dolog, természetesen van az. Ha valaki (különösen önmaga, által, jóllátottá tudni) a keresztesbűnös szemeikkel dühöngő hazatérő az utcára. Ha esetleg összeesik, a rendőr még hozzá is támogatja... No kéne, halog nekem!

Egy másik népszerű vacsora program természetesen a szusi. Szusi-étteremből rengeteg van Tokióban, igen változatos árszinteken. A legolcsóbb az úgynevezett kaiten szusi, vagy forgo szusi. Azért forgo, mert az ilyen éttermek közepén egy forró kátfalozó-féle található, amire folyamatosan kerülnek fel a különféle szusi-szeletek. Ha az emberek megjeleneik egy asztelnél, majd az végén az összpénzt őrös tányérként alapján fizet. Egyszerű, gyors,



Kampai



Miso leves

és hatékony. Fennez a kaiten szusi leginkább a közepes átlalok körében népszerű, egy módra valami is oda japán típusú kátfalozó hagyományos (és drága) szusim éttermekbe jár. A szusim nyers halaszelekből álló művészen előkészített tal, kátfalozók kátfalozók győztek. Ami az italt illeti, szintén nyers hal-as van, bár a japánok előszeretettel, hogy minden fajta hal más-más arányt ad, és meg jól előkészített szusim felle meg gastrónómiai or-

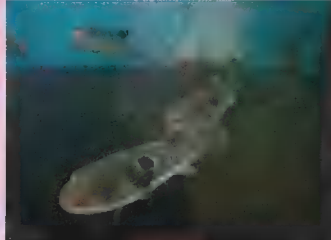


Mochi dreszból pépeli

gastrónóm. Természetesen a szusim ártát meghatározza, hogy milyen habbal készült, a ragadósága a hirt-hirted figye. Talán már hallottak róla, a hagi egy olyan hal, ami veszté szeslen fűtője megke (gimédek). Kétféleképpen az az íze meg nem károsít, de nem előszeretettel ezért ismert. Honnan aztán, minek olyan erős méreg van benne, hogy egy csapni belőle tíz embert két perem belül meg tud éhni. Ezek után nem csoda, hogy a hagi-szusi kátfalozó speciális fűszerek keverék, és szusim börtönbüntetés jár annak, aki megjeleneik engedély nélkül próbálkozik előkészíteni, ezért csak megkötők is. A kátfalozók általános elvárás egy hatalmas előkészítőben előkészíteni a ízem tal vanzó kátfalozó talak, és egy pincék kátfalozó árá egy háromszáz yennel (hátezer forint) kezdődik. Ha nem mintha annyira vágynak rá, hogy kipróbáljam...

■ VÉGÜL, ■ DESSERT

Ugyan a japán kultúrázámbéért több száz éves hagyományokkal bír, és nagyon változatos, egyszerűen nem meglepő ehhez, hogy részletesen bemutatlan. A legelső hagyományos sütemény rászalított készült, és edesbób-péppel, edesbóbporral vagy zöldség talas kátfalozó szusim. Összetétel szusim van vagyok nagyon oda értek, de sok kátfalozó által ismertek, aki imádja őket, úgyhogy gondolkodni szoktunk kátfalozó. Az egyik legnépszerűbb edesbób a mochi. A mochi (vagy mochi) nagyon népszerű, kb. úgy, mint nálunk a palacsinta. A leggyakoribb változat az edesbób, egy néhét lefedvény felt rászalított, és egy hatalmas kátfalozóval odátalaló pépelték, amíg ragacsos masszát készült. Ezt a „jilet”



Ramen

A hírhedt fuget

zaten kis pogácskáká gyűrtyék, és például megfogorogók. Tesznek rá egy kis edesbób-pépet, és minél kész a mochi! Nagyon hasonlít, ám kissé veszélyes. Megdöbbentő módon sokkal több ember halt már meg mochi fogyasztással, mint szusi előkészített fuget-től. Ennek oka a következő: a mochi nem csak a neve, hanem az állaga is hasonló a mochi-ra. Olyan sűrű és ragacsos, hogy ha az ember nem vigyáz, könnyen megfogorog a torok. Sok (főleg idős) ember egyszerűen meghalhat a kátfalozó mochi-tól!

Végül ejtünk pár szót a gránátokészlet. Japánban a gránátok alapszint nagyon drága, de van egy bizonyos kategória, aminek a létén a legkisebb kátfalozó kátfalozó csavója a fejét. Ez az úgynevezett gránátok-gyémántok. Japánban ugyanis mindig lehetett gránátok kátfalozó becsomagott gránátok készletét ajándékozni, pl. egy két gránátot, amint vagy barátot. Ez perem elég meglehetősen ritka, de ezáltal a gránátok kátfalozó a egyenként becsomagott gránátokhoz az ára szinte a száztízszáz arányában van. Míg szusim pépelték egy 20000 yennel gránátot lehetne? Vagy egy kis kátfalozó, aminek drágája 15000 Hagi? Ez a pazarlás mire jó, az nem kértészek, valószínűleg a fűtőfűtő kátfalozó, ha valóban ilyen sokat költenek, de én a nagyon részlet inkább valami hasznos dologt vennék inkább pénzért...



Püföüm a mochi

Hát ennyi firt kis gastrónómiai kátfalozó. Remélem, megosztam az étvágyakat, és egyszer is a kipróbáljátok a japán kátfalozó. Ami pedig engem illet, mit nem adnék most egy tányér nagyonam kátfalozó kátfalozó!

BG



Sushim kátfalozó



Sushi ajánlat



27



...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni. A játékban a karakterek a normál világban nem lehetnek megvalósulni.

John Carter (szül.: 1985. március 17.)
Kenny Tabor, ami nem olyan, hanem egy...
...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

John Carter (szül.: 1985. március 17.)
Kenny Tabor, ami nem olyan, hanem egy...
...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

John Carter (szül.: 1985. március 17.)
Kenny Tabor, ami nem olyan, hanem egy...
...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

A KALAND

MINT emlékeztetünk a titokzatos horror és...
...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

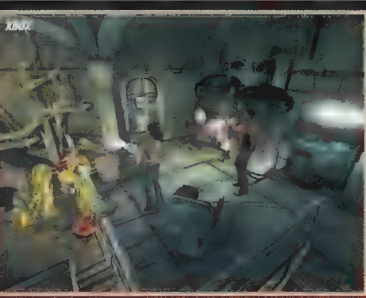
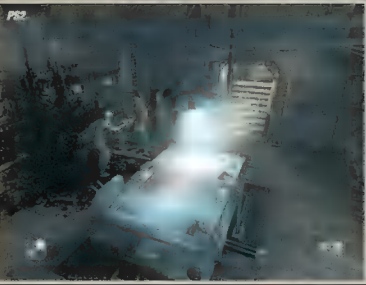
MARTIN BELESZÓLI

Először nem tudtam én sem hová tenni ezt a játékot...
...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

sem...
...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

princében és...
...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.



BLACK AURA

...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

FÉLELEM A KÖBÖN

While a játékban a karakterek a normál világban nem lehetnek megvalósulni.

PS2 ...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.

PS2 ...a normál világban nem lehetett volna megvalósulni.



PROLÓGUS

...elveszítette a régi hangulatát, nincsenek már azok az igazán brutális, köpök előli menekülések, amik az előző két Drivert jellemezték. Nem kell odafigyelnünk



PS2

a sebességiról szóba, mivel ha velelenség összehunni azon kevés rendőrökkel, amik a szolgálatban vannak, a leginkább eszedben tartanék azok utánunk a sebességhatárással. A korhatárunk tehát nem jelent igazi veszélyt, különösen igaz ez a külsősékre, ahol még inkább feltűnnek a dekátok. Pedig nagyon elvestem volna egy olyan száguldozást, ahol mondjuk én üldözök valakit, és menet közben csatlakozik hozzám még két-három-négy járőrök (vagy több is), mint az amerikai filmekben, hogy aztán ne csak előrelök, de hátralek is figyelmem kelljen. Valószínűleg akkor nehezebb is lett volna a játék, de mindenképp hangulatosabb. Így viszont az eszemet emelgetni senki nem érdekelt, kedvünkre kerülhetett zűrzavarunk. A GTA-val szemben pedig összehasonlíthatatlanul dülöngélt a játék, hiszen itt a maximális károsodás alatt is jó, ha össze tudsz szedni a városból két-három járművet, és néhány levetített grafikus fakabotot, ami meg sem közelíti a Vice City helikopterrel érkező SWAT kommandócsit, vagy a felvonuló katonaságot.

A DRIV3R ROSSZUL SIKERÜLT, MERT...

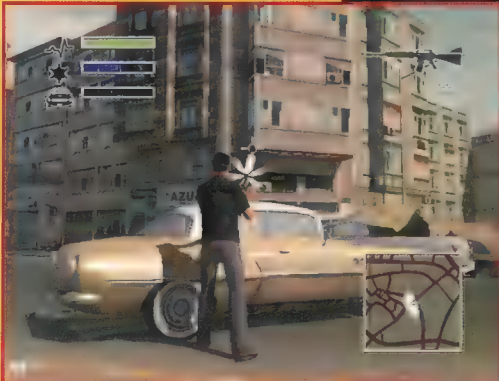
...istenienül sok programozási hiba, bug maradt benne. Elképesztő dekátokat tud művelni a játék. Kifagy, elfagy, fel tévesen, túl műsopertésre. Van egy, hogy kirel a pályán elfog és csak zúrkos a semmibe, vagy épp betárogatja egy villanyoszlopba, és képtelen vagy lejönni róla (resztal). Mákor szepen végigcsúszol, végigcsúszkál a sztráda védőkorlátján, vagy egy épület falán. Az ellenfelek bevetéséről meg talán ne is beszéljünk. Hibát volt pisirova a előkereszt, ha a játék nem képes lefogni, hogy most a figura takaróban van, vagy épp a feledek feletti részt cabozzuk. Bőrtányosan rossz, az ellenfelek viszont szinte mindig találnak. Meg amúgy képesek a falon állókra, és a falon keresztül felvisszunkra is.

A grafika egyébként mindkét gépen szaggat, csakhogy míg PS2-n nem veszed észre, mert folyamatosan lassú a játék, és csak a baloldali menüfőldő résznél, meg a robortárolónál lassú be állóképke, addig X-en látványosan, most kezben nem balossz, hanem hirtelen felgyorsul a normális sebességre, ami rapport zavartatón hat. Azt egyébként mindeket verzőről elmondhatjuk, hogy tele vannak grafikai hibákkal, körtekkel (főleg az X-en), és hogy egy idő után az már észre sem fogjuk venni, hogy mindkét gépen szinte az orrunk előtt bukkannak fel a telepítőgyök, az autók, voltak részletek az objektumok, épületek, vagy jelennek meg az árnyékok. De a dobos verzióból legalább nem felejtünk ki az online opcióit...

AMIT A DRIVER 3-BAN MINDENKÉPP ÉRTÉKELNI KELL...

...azok a hatalmas kiterjedésű városok – ezeket említésem meg előzőnk a pozitív szempontból. Soha ekkora területeket ilyen részletességgel még nem modelleztek le autós játékokban: több száz kilométernyi út, több tízezer épület. Elképesztő kiterjedésű városrészek, lehetőleg jobbra-balra élmény nyújtva. Bár nem láttam le sem Miami, sem Nizzaa képeket, de azért el tudom képzelni, hogy minden kis út, utca, kiterjedés, vagy szemtelenség a helyén lenni. **(Érdeklődtem is egy kis összehasonlító illusztrációt, Martin)** Amikor végigjártam a Driv3rt, akkor tetszett akkor nem, mindenképp azt tudom tartózkodni, hogy kapcsolódni a rendőrként, és csak úgy szabadon kezdni el autózni fel és alá a városban. Csodálkozom rá, hogy nincs két egyforma épület vagy utca, nincsenek egyforma kerekletek. Haja rá egy széles, négyzetes sztrádára, környezeti el a bekötőútra, vagy át a sétálóutca-

DRIV3R



DRIV3R

[illegible]

Igen, hiszen a Driver 3-ban a város nem csak utcából, háztömbökből, felüljárókból, terekből, parkokból, műemlékekből áll, hanem számtalan egyéb objektumot, tárgyat

AMIT A DRIVER 3-BAN MIN-DENKÉPP ÉRTÉKELNI KELL...

[illegible][illegible]

ÖSSZEGZÉS

[illegible]

Kár, hogy kár, hiszen lehetne volna belőle egy sokkal zsírabba, sokkal szájtéresebb j
tek is, így azonban alig jobb a közepesnél. Remélem, a következő rész hamarabb
elkészül, és hosszabb ideig tart majd az élmény. Mondjuk, van is egy tippem, hogy
hol látszódhatna... itt nálunk a tizenhétvőcho'.

Csipi M L
csipimlee@freemail.l



egyértelmű alhatnak egy élő lélegről. Tudom, hogy a forgalom és a gyalog-
losok a járdán valamivel mélyebben, mint a City-ben (a kempingeknél például) telje-
sen kihaltak, és hogy itt is az emberek az az életük, hogy a környezetük halado (símek-
vel) része igencsak kevésbé rólukról mint a minél, de ezt így kell elgondol-
nunk, a mostanig pedig annyi tudom, és így: A gyalogosokat egyáltalán el lehet uti-
ni, csak jóval nehezebb, mint a GTA szórakoztatást - de azért szívesen nézhet el
vagy a halál, vagy egyszerűen csak elhagyhatjuk rajtuk. Kérem, mindenféle csak
nem is térítik boldogul: legalább a tereteken a városi kocsikkal lezenghetné néhány
közvetlen, vagy trükkös lakos, és már nem osztás szorozás.

Teljesen vagy nem, csak jévi szel, mint a G13 vagy a Vici City. Ugyanakkor a város által előírt szabályok az emberek jévi szabályait ölelik fel, mint a G1A-ban. Nincsenek nagyobb városok, de az emberek jévi szabályait ölelik fel, mint a G1A-ban. Nincsenek nagyobb városok, de az emberek jévi szabályait ölelik fel, mint a G1A-ban.

Nagyon sajnálom, hogy egy olyan játéktól, amiben a stadionban minden egyes szék külön le lett modellezve, és meg lett alkotva egy rakás poligonból, ennyire nem tudak mezteleníteni tartalommal.



MARTIN BELESZÓL

Liszonyi nagyt családunk a Dráván, és nem azért, mert olyan lett, amilyen. Azért, mert ennyi fajlesztés és titkolózás után lett olyan, amilyen. Nem értem, hogyan engedték ezt a tesztelőt és a minőségellenőroket a kezek között. És tudjátok mi a szomorú: hogy így is, a mi 6.5 pontunk ellenére egy csomóan meg fogják venni, és senki sem fog reklamálni. Mert a név eladja a terméket.



Istanbul a valóságban...



...és a játékban!



Ez a szűfőda Miami-ban található...



...az pedig a játékban!



XBOX XBOX



XBOX XBOX



XBOX



XBOX XBOX



XBOX XBOX



XBOX



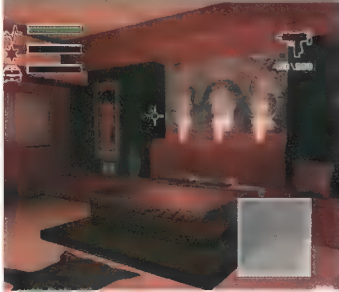
XBOX XBOX



XBOX XBOX



PS2



XBOX XBOX



XBOX XBOX



PS2

A SZEMED KIFOLYIK, AZ TUTI!

Ez a hónap is a szakosok módján zárult. A beígért Shadow Ops teszterverzió nem ért ide időben, így az utolsó pillanatokban beüvöltött a Powerdrome került asztalomra a lapzárta előtti utolsó két napban. Először nem mondat semmiféle cím, azután nagyobb agylekvervény-erőltetések közepette felírtam valami az Amiga idejéből. Futurisztikus verseny volt, vagy valami ilyesmi. Mivel nem szerettem volna nekifutni Kedvesem ezalatt a két nap alatt, felkínáztam magamhoz és együtt estünk neki a programnak. Először az X-es verziót tekintettük meg. Mikor a lemez bekerült, majd a készítőnk bemutatása után elindult a bevezető mozi, egyből kiderült: egészen igaznak bizonyultok. Néi, android verseny az! Valami nagy gépezetben, magától/első ember/földönkívüli/robot ellenfelek. A rajt után a masinák kicisével a föld felé emelkednek, majd a talaj felett szálva elindulnak hódító útjukra. Ja kérem... az nagyon úgy néz ki, hogy valami futurisztikus verseny lesz. Anélkül összenézünk, látom rajta, nem bízik a következőkben. A henteles jobban szereti.:) (Nekem is mondat!) : Mar-tin)

GYORS BELE-
TEKINTÉS

Mivel a teszt kezdetére igen későn került sor, asszonygajlás az ágyon fekvésre lest a képernyőt, míg én a falvakalmatlanság szélén ülve görbítom hátam, mielőtt megindulok a menüben. Szóval: semmi híven először a Quick Race opciót helyeztem előtérbe. Egyelőre csak emberi alany (hív és nőstény!) áll rendelkezésre, valamint az igen kevesnek tűnő két pályra. Mindegy... egyet választok ebből, egyet meg abból. Teljes után megindul a verseny. Szimpla körpályának tűnik a pálya, átló helyzetben vagyunk linag csak bögélni a motoroktól. Előre reakció: nem rando, de messze az igazán kőkőkölésű. Párom szemből valami hasonlót olvasok ki. Rajt! Elhúzik a többiek mellett, a gépzel remeg alattam, egyre gyorsabbak hajtok. Sajnos csak két kör állítottam be, így az igazi élmény még várat magára. Anila halkan ósz egyet, lejjebb veszem a hangot. Kiválszom a másik helyszínr, ez már izgalmasabbnak tűnik. Hajlok előre, kanyargom, majd hirtelen egy sokkig egyenesen haladok hídra: talajon megam. Második reakció: bosszus... ez valami hihetetlenül gyors. Úgy hajtok, mint egy áruló. Folyamatosan szatunnak érz az oszlopok mellett, a képernyő meg valami durván becsúsz. NFS Underground? Szorozat be kellétni! Kedvesem elmeren nézi a mutatót, majd kicsit oldalra kacsint... hamarosan edes szuszogással hallgatom. (Stabil oldalfekvés :)

;) Martin! Hát az van. Majd akkor tartam a frontot egyedül. Azután így írtam, aljait az ideje emek, hogy végre alaposabban is szemügyre vegyem az opciókat, amiket a játék tartalmaz. Kilépek a főmenübe, az óra éjfélt mutat... felkászáljuk rá, hogy ma sem fogok sokat aludni.

POWERDROME
RACE OF CHAMPIONSERESZD EL A HAJAM...
EGÉSZEN HAJNALIG

Aszondol... A profilválasztás után előkerül az igényes kiadottak főmenü. A háttérben versenyközörmök élnek, dől pedig egy csúszkós felhajtók a tehétségeket. Van a már említett QR, a klasszikus Championship, idő elleni küzdelem, közbélyesek mód, galéria a később behozható érdekességekkel, valamint a beállítások. Utóbbiban olyanok vannak, mint vibrálás kapcsolgatása, hangerő szabályozása, gombkiosztás tökéletesítése, kamerarögzítés ki/bekapcsolása, képernyőn látható információk kiválasztása. A legjobb használható, bár kamerarögzítés dőlhet nem igazán értem, mivel pont az adja az egyik legmeghatározóbb elemét a versenyeknek. A galériában van a Credits, ill. néhétet meg elemeket visszajátszások, rekordjaid, vagy a már behozott moziakat. Megtekintéshez rajzokai a szereplőkről, a járgányokról, pályákról... sőt, még az eredeti játékok is láthatók felületek, illetve olyan érdekességek is vannak, mint monifik az újratöltésről (tehát a teszt alany) kapcsán készített promóciós plakátok (ezek közül van néhány nagyon jó!) sőt, ill. a Star Wars filmesek a bejövők. Nem utolsó sorban pedig az X esetében itt tekinthetjük meg a Live által jegyzett rekordokat is, valamint lehetőségek szüneteltetése. A QR

PS2



módban csak azokat a korlatereket, pályákat változtathatjuk, amiket már behoztuk a Championship című szál. Ebben ismételtet látnunk magunknak egy szimulációs arcal, azután jöhet a móka. A bajnokság 23 darab külön részre van osztva, ezeknek legelőször pedig idő pályáim nyílik (kettő is meg közzé), bár előfordul, hogy csak egy versenyt találunk bennük. Többesében a már megszokott X számú versenyző indul a cél felé, az első három helyezett pedig nyer" elven működik, azonban van egy-két érdeke-

sebb móka is. Az egyik a Speed Challenge, amiben egyedül rajtolunk, majd egy bizonyos idő alatt kell letartani a köröket. A Mid-night Run még izgalmasabb, hiszen itt (nem véletlenül említettem már) az NFSU-ban tapasztaltakhoz hasonlóan egy versenyzővel kell csak megküzdenünk, viszont szinte teljesen egyenes pályán, ami nem körökből, hanem csak egy hosszú szakaszból áll. Tehát kápszál a t a gyorsakból, csak még nagyobb sebességgel egy ellenfelet... valamint, hogy ne legyen olyan egyszerű a dolog, még rengeteg faladár, csővezeték, oszlop is belóg az útra, amikre igen könnyen felkapcsolhatunk. Ha pedig idővel annyira lefontosítottuk a gépet, hogy robbanz, akkor az ellenfél automatikusan nyert (a normál versenyeken mehetez tovább robbanás után is... így csak idővesztésged lehet ott). Legizgalmasabb megemlékeztésként pedig ott az Eliminator, ami szintén az NFSU-ból lett ötlet. Tudjátok... minden kör végén kiesel az utolsó körök beérő versenyző, és az egésze addig tart, míg csak egy ember marad a pályán. Robbanandó itt is rögtön végig.

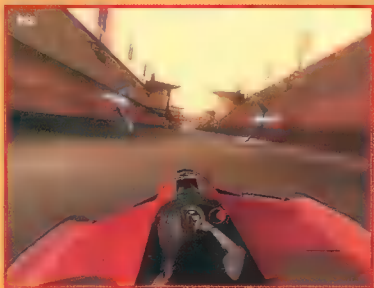
MAGA A
JÁTEK

Elindul a verseny. X-en a megszállott gáz és fél a rovaszkálós irányítható gombkiosztás van, de akár a PS2 esetében is áttekinthető ezeket a megszokott X, Kör használatát az L2, R2 párosra. A képernyő bal felső sarkában letírtjuk helyezésünket, valamint a körök számát, illetve időket, még az eddigi rekordot. A bal alsó sarkában az előltnk, vagy mögöttünk haladó személy távolságát láthatjuk. A jobb felső sarkában a térképet tekinthetjük meg, a bal oldalon meg egy kijelző, ami nem csak a sebességünket, hanem egyéb hasznos információkat is megmutat. A kijelző bal alsó részében van egy csúszka, ez kéken kezd felkúszni, ha ufközös nélkül, magas sebességgel fokozatlan haladunk egy húzamban. Amikor letérünk, jobbra töl megjelienek egy kis kék kocka. Ebből három darab lehet. Alatta van meg egy csúszka... ez a sérülésünket mutatja. Amennyiben már jobban lefontosítottuk a járgányt, egyre nehezebben kenderhetik, ha pedig már végül szétlörtünk rajta mindent, akkor jón a korlátozás emek. A kockák a három kék kockának a használatra. Ezek akkor jók, ha egy egyenes szakaszon vagyunk, ilyenkor ugyanis (kanyarban nem túl észszerű, mert így a falon gyorsan kénytelen) turbóüzemeltetést enged. Így értelemzerően gyorsabbak leszünk. A másik lehetőség a kockákkal: amikor már kezd förtözni a jármű, lenyomjuk a javítás gombját, ezzel meggyógyítjuk a kocsit szegény járgányunkat. Zúhatunk is tovább... Nos... mire mindazt kiderítettem és meglettem jó pár kör, valamint eljutottam a játék megvége... kezdett felkelni a napocska. Anila a háttér fordult... ezzel diszkrétan megmutatva bőjait, így eljuttattam azon elhatározásomig, hogy bebújok mellé. Vagy nem ébreztem fel, és akkor olomra hajtam én is fejemet... vagy véletlenül felébred, de akkor még pár órárt várhatok az álmok elérkezéig. :)

MÁSNAK

A teszteset én magam egyedül folytatott tovább, korá tudtam magasságában. A program háromnegyedet ledaltam le esteire. Nézzük meg tehát a pályákat. Vannak különböző helyszínek, amik egyéb szakszakra vannak felosztva. Ezek kerülnek elének változatra. Egy helyszínt a legelőször megismert San-

576 KONZOL



PS2





kei Outfield. Van körpályás része, valamint normál pályája is. Viszonylag egyszerűbb játék... olyan, amilyet egyszerűen látnánk már hétköznapi autós programokban. Aztán, az ő sötét fél. Ez nem olyan nagy szám. A Mata Wai vidékét már szebb. Elhagyatottak a hatalmas óceán mellett, vagy a vízpartok falai alatt. Sziklás hegyek, generátorok, vagy kőzetlábakhoz hasonló részek vannak rák. Az égen sárkányrepülőkhöz hasonlóan óriási lények repkednek. Ez már egy szép hely. Az Acer Naim is méltatlan emlékeztet a klasszikus versenypályák világára, csak szebb azoknál. Rádóssal időnként felcsúsznak haladhatunk, vagy sötét, vezetőkéssel teli járatokban. Az égre nézve pedig hirtelen az hiszünk, lemozdítottunk, hiszen fellelkecskedve láthatjuk a környező jellegző bolygó további részeit. Az Imperial Diabok Silo Complex nevéhez fűződően egy hihetetlenül szartagazda csőrendszert takar. Városon, vagy hegyek között... a hangulaty a hangulatyon nyílegyenes futurisztikus utakon van. A Coldera egy sivatagi vidék. Sárga homokdűnéi, lávával teli kráterei, nyirkos barlangjai gyönyörködtet a szemet. Nagyon hangulatos hely! Soom is ésszerűk

MARTIN BELESZÓL!

A PS1-es Wipeout volt az első és utolsó futurisztikus száguldosó játék, amibe én komolyabb energiát fektettem, és abba is csak azért, mert akkoriban elég volt más game PS1-re. Nem szerettem ezt a stílust. Én nem csak így érzem, hogy kifolyó a szemem – nekem lényeglen kifolyó, sőt a fejem is megfájdult a nagy száguldosástól. És utána 2 napig fájt...

világát mutatja be. Buja növényzet, ősi romok, zúbagó vízszelések és széles folyók vezették a földi játékosok utazási/látványosság igényeit. Maston Shipyard itt zajlanak le az kétszemélyes gyorsulási versenyek. Gyönyörű sártság égből alatt hozzjuk ki a maximumot a gépzetünkől, miközben felelünk hatalmas repülő hajók szállítását, mielőtt keresőfolyók pószlázók a talajt. Beljebb jutva elérjük a csatorna-rendszert, ahol a mér emlegetett akadályok vannak rák, felszabodítva bennünk az adrenalinot a tökéletes játékelményhez. Pozar egy hely-szín.

A vidékek különböznek ugyan, de egy dologban nem térnek el egymástól: utakon energiapiacizt véd minket, ami miatt kizárólag csak a pályán haladhatunk, mindenfajta leírás vagy szabadság nélkül. La-hetne ez negatívum is, azonban a sebességet és a kanyarokat figyelembe véve így gondolom, jobb ez így nekünk, mert ez a korlátozottság egyben egy súlyos agyvérzésről is megóvhat minket.

MULTIPLAYER

Ez a lehetőség az X tulajdonkörüldes. És ez valóban így van. Négyszemélyes, osztott képernyős mód van a generikere, valamint összekapcsolt gépekkel is. Van Live előzetesítés? Azt is kihasználhatod és ájszokádok át megmérteheted magad a bolygók minden tájáról felhasználó sorszámszáddal, ilyenkor



sajnálom magam, hogy nincs előzetesítés, mivel ez az a program, amit szívesen használunk online is. Öröm az úrban... talán többet tudok így aludni, mert biztos hajnalig kell ellenkező esetben. PS2? Csak két játékos, osztott képernyős mód. **Eleg karcsó.** ¶

ELÉGEDETTSÉG?

Nekem nagyon bejött a game. Hibái azonban vannak. Főleg a Sony gép esetében. Nem... ez nem elfogulható. Amíg egy PS1-ops remekül meg lett írva a „Fekete árdőrgő”, addig a Powerdramé igen gyengén működik rajta. Főleg az X verzióhoz képest. Ott van a multiplayer gyengesége, ami már el-ve egy nagy lefűző a szavatságot (alapból pedig nincs benne arany pályá – szám szerint negyven körül –, hogy sokáig igazi kihívást nyújtson, ami leköt az embert... max újra elő lehet venni). A grafika ugyan nem rossz, főleg ilyen gyorsaság mellett... de meg sem közelíti az elményt, amit a dobos nyújt. Miért is? Mert azon a jól sokkal kidolgozottabb, hasonlatosabban a járgányokhoz, szereplőkhöz (az egész száguldosó a későbbi helyszíneken mutatja meg). Rádóssal gyorsabb is. Egyedül a viszályzó-sokkal van egyesítés probléma... azok ugyanis elég csúnyácskák mindkét gépen.

Szóval fél és föld a két verzió. A jánzhatalóság azonban hasonló. Középsé, ilyen sebességgel ugyanis oda kell figyelni a pályatervezésre. Ez csak részben sikerül. Vannak nagyon jó utakonok, de idővel olyan nehéz lesz a játék (ellenfelek pontossága, kanyarok sokasága), hogy az már szinte élvezhetetlené teszi a dolgot. Csak a szerencsén múlik, hogy hogyan teljesítesz a program utolsó negyedében. Ez az omtyig kitűnő hangulattal is lenorogt picit. Azonban ez utóbbi így sem érdemel kevesebbet a jónál... legálábbis dolokban. Hiszen olyan sebesség-erővel kapunk, amilyet eddig még soha nem tapasztalhattunk. A járgányok különböző paraméterekkel rendelkeznek és ez meg is érződik rajtuk. A hangok, zenék nagyon eltaláltak. Jellemző az elhagyott te-reptárgyak sühantásai, a szereplők beszédként egyenértékű. Az erős pályán társai ritmusként alakoznak a hangulattal, de többnyire mindenfélét rendben van a muzsika. (Kivéte-ly egy két hely, ahol teljesen átlagos a zenei előállítás). A nyújtási sokaságát általában

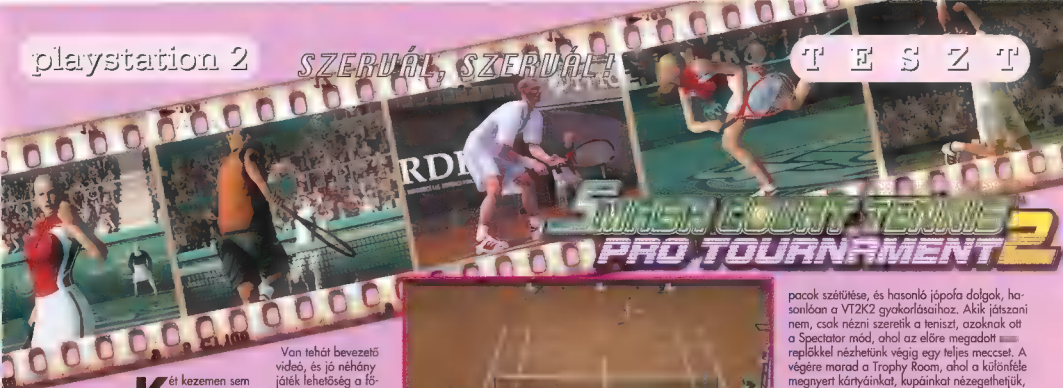
pontszámait elnézve (PS2: átlagosan 5 pont, X: 7) azon gondolkodom el, mennyire lehetnek már ki-égve ezek az emberek. Hiszen az várjuk el egy jó-tól, hogy valami különleges élményt nyújtson. A Powerdramé pedig a saját stílusában erre kitűnő példa. Aki szereti ezt a műfajt, az szívesen bátran próbálkozzon vele. A „csak” PS2 tulajak ezért jól próbálják ki előtte, de az X ládával rendelkezők véleményem szerint nyugodtan beruházhatnak rá. Az Argonaut ugyanis semmit nem bízott a véletlenre. Alapul vettek egy nagy sikert (NFSU), majd bele-lytek egy jóval előbbi formába, majd megalkották az eddigi leggyorsabb játékot. Akadózás, kódolás nélkül mindkét platformon. Diszkrét érte. Csak kicsi-vel több pályát kellett volna bele, és picivel jobb pá-lyakidatolás a végére (vagy nehézség).

Végeztél játédon néhány játékos privát véleménye az xbox365.hu oldalról, melyet gyors körkérdesem-re adtak:

Ghz: „Remek a sebességérzete, jók a pályák. Ne-kem nagyon bejött, egy erős fajt érdekel.”
Cobalt02: „Jóanmi gyors, a sebességérzet az egylet ver, ebből adódóan kicsit irányítáthatatlannak érzem.”
Mario: „Ami mindenképpen a sebességérzetet sha-nem látott/érzett, és a nagy józ pozitívum. Össze-szegeben jó, kivéve az ismétlést, meg a pocék.”
Moby: „Ez egy zűrtellett káosz, valszemint.”
Warhawk: „Bőleltesen jó, a száguldosás mögött el-van rejtve egy kis tolkálai harc is, hiszen a boost és a repair ugyanaból az alaplóból jöttek ki, azaz vagy koddzathatsz a robotnak meglik, vagy váz-loljuk, hogy a járgányunk litt állapotban lesz... mi meg az utolsó helyen.”

BÓJTOS GÁBOR
bajjogabor@freemail.hu

POWERDRA-MÉ RACE OF CHAMPIONS	
ARGONAUT / MUD DUCK	
PS1 verzió	JÓ
PS2 verzió	Közepes
Száguldosás	Közepes
Game / RTS	JÓ
Hangulat	Közepes
PS2	
1-4 játékos	
memória arány (max 15MB)	
száguldosás (max 15MB)	
Sebesség ugrás...	
Iszd az el-el, plusz a multi karcsúsága, és a keutsebb igényes kidolgozás	
Game / RTS	Kiváló
Sebesség	Közepes
Game / RTS	JÓ
Game / RTS	JÓ
Game / RTS	JÓ
1-4 játékos	
9 MB, 1 MB, 1 MB, 1 MB	
XBOX	
Sebesség ugrás... nagyon kidolgozott	
A három megfédőli szinte jánzhatalan	
XBOX	PS2
7.5 pont	6 pont



Két kezemen sem tudnám megszámolni, hogy az évek alatt hány teniszjátékot jelent meg Playstation 2-re. (Hogy csak azokat soroljam fel, amik eszembe jutnak: Agassi Tennis, Centre Court Hard Hitter, European Tennis Pro, Next Generations Tennis 1-2, Pro Tennis WTA Tour, The Tennis, WTA Tour Tennis, Climax tennis, Hard Hitter Tennis, Love Smash Super Tennis, Roland Garos French Open 1-2, Slam Tennis, WTA Tour Tennis, Smash Court Tennis.)

Természetesen a felsorolásból a Segá prezentalta Virtua Tennis 2K2 sem maradt ki, csak az ember nem szívesen emlegeti egy lapon ezekkel a játékokkal a stílus *koronázatlan királyát*. A piac tehát feltöltött, de jobbára csak silány minőségű, összecsapott játékokat találunk, kivéve ez alól a VT2K2-öt, ami viszont már több, mint két éve, hogy kijött, úgyhogy a Namco edig láttá az idejét, hogy elhozza-

Van tehát bevezető videó, és jó néhány játék lehetőség a főmenüben, de még ■ Virtual Tennis-en edzett Tenisjátékos újrateljesít és helyettesít és az új ajánlóhoz kezdés előtt mindenképp látogassanak el a Tutorial menüpont alá, és lessek ■ az az irányítási kombinációkat. Nem mintha annyira költséges lenne az eddig megjelölt játékok irányítási rendszerét, de azért vannak olyan pontjai a kezelésnek, amire játék közben vagy nem, vagy csak véletlenül jönné rá az ember. Egyébként ■ irányítás mind az analóg, mind a digitális irányításhoz szeriemet normálisan lett beállítva, talán

cak a rengetegféle szervéről lett egy kicsit túl érzékenyre beállítva az irányok megadása. Több okból is érdemes végigjártatni a Tutorialt: egyrészt, mert később jobban rááll a kezre az irányításra, másrészt, ha minden feladatot kipróbálsz, a jutalmad nem marad el! (Kártyákat kapsz, amiket a Trophy menüben tudsz megnézni; amúgy jellemző a játékok

pacok szétűlése, és hasonló jópofa dolgok, hasonlóan a VT2K2 gyakorlataihoz. Akik játszanak, csak nézni szeretik a teniszt, azoknak ott a Spectator mód, ahol az előre megadott replákkal nézhetünk végig egy teljes meccset. A végére morad a Trophy Room, ahol a különféle megnyert kártyáink, kupáinkat nézegethetjük, a megnyitott zenéket hallgathatjuk vissza.

A Smash Court 2-ben vegyesen vannak női illetve férfisportolók; biztos a teniszhez sem értek annyira, de nekem inkább csak a női versenyzők voltak ismerősek, bár az összes figura a programban valódi, élő sportolókról lett lemodellezve.

A játék grafikai kivitelezése nagyon jó, ugyanakkor még mindig nem verték le a Virtual Tennis által felállított léceit – bár az is igaz, hogy az igazán Dreamcaston ültöt nagyot. Szépek a mozgások, van itt mindenféle ütő, nyeses, emelés, sokféle szervezethez való, és az esetek többségében a játékosok mozgása szépen egybefolyik, ■■■■ keltek droidok benyomását. A nők a rájuk jellemző módon nagyokat nyúgnak, mint

(Csipike, gondoltad, hogy **■■■■** olva-
■■■■ el és ez benne maradt? Ejnye kis-
fiam... Martin :) A papírmasé közönség-
tombol, és kikel macából egy szép ütés vagy



kodjon a saját kis **Smash Court** teniszének második részével, és betöltse az űrt, ami egészen a Virtua Tennis 3 megjelenésig (ha egyáltalán lesz) ott tátong majd a teniszprogramok palettáján.

A teniszjáték pont olyanok, mint a többi sportjáték: lehet a körítés puritán, panaszkodhatunk a ■■■ eredeti licenccel megvásárolt csizma hiányára, ha azonban játékelményben és irányításban valami nagyszerűvel találkozunk az ember, akkor minden egyéb hiányszófogást feledtetni tudja velünk ■ játék. Persze aki mostanság teniszprogram fejlesztésére adja a fejét, az már eleve határáryból indul, és lehet, hogy belelőnik a fejébe a nagy bába, hiszen ■ SEGA elég magasra tette a mércét a Virtua Tennis sorozattal.

Valószínűleg tudják ezt a Namco-nál is, így aztán anélkül, hogy lecsapnák a magas labdát (azaz, hogy pófatárolt nekiálltak volna lemásolni a Sega üdvöskéjét), megpróbálták egy igényes, tartalmas teniszjátékot összeállítani, ami mind külsejében, mind belső tartalmában felveszi a versenyt a konkurens cég játékaival.

MARTIN BELESZÓL!

Első a Vitruvius Tennis, oké, ez nem vitás. Viszont másodikként szerintem nyugodtan odaállhat az SCTPT2 a dobogóra. Ha a Killzone-ra gyűjtösz, ezt most ne vedd meg, de ha a sportjátékokra buksz, az Athens 2004 mellé nyugodtan beszerezheted! Ja, a csajak tényleg vesztülű nyögnek benne... :)

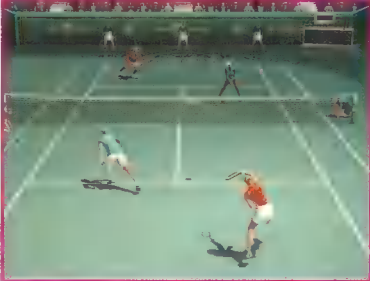
ra, hogy szinte minden győzelemért vagy teljesített challenge-ért szinten kártyákat, zenéket, tippeket ad.) Ha már elegendet vagy a játéktudásoddal, akkor választhatod az Arcade, az Exhibition, a Pro Tour, vagy a Challenge módokat. Míg az elsőben néhány eltérő nehézségű tornán vehetsz részt, akár egybenben, akár

győzött láttán, ugyanakkor a siri csendben
hallani, ahogy Dolly Pro Logic II-ben pattan a
labda a pályán. A játékosok idegesen a föld-
ről vágják az ütőket egy vesszél szett után,
vagy épp örömlításon kiintegnek a közönség
fele, sőt némelyiken még jutalomlabdák is út-
a nézősereg közé.

Egy sző, mint száz: ■ Smash Court Tennis 2 ■
maga kategorizációjában egy nagyon jó próbál-
kozás. Bár a Virtua Tennis színpadja nem sikerül
elérni, mégis, a könnyű kezelhetőség, a szép
grafika, és a sok almas belső tulajdonságok le-
hetőségek adnak arról, hogy ugyanúgy a le-
gisz programok meg-szállhatók kedvence le-
gyünk, mint a már sokat emlegetett "Tennis
Tiger". ■

csip171@freemail.hu

csipimlee@freemail.hu



SMASH COURT TENNIS

PRO TOURNEY *(continued)*

SCEE / NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCΣ

gyermek	jó
10 éves fiatal	jó
50 éves férfi	jó
zöld - fiatal	közepes
fiatal nő	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb, dpl II, multi tap
analóg irányító (dual shock)

✓ Igényes, tartalmas
X van jobb is a kategóriában

7.5 pont



CONVERSE

Emlékeztess még PS-en a Need for Speed Porsche Challenge-re? Számomra az egyik leghegnyulatosabb és legizgalmasabb NFS darab azóta is, egészen egyszerűen mert az a Corvette teljesen ennek a hagyományait követi, mert itt ez a masina kap főszerepet ugyanúgy, vagyis a legrégibbi modelljét a legújabbik helyett a vezetünk az autósodoknál, persze korszakokra leosztva. A Corvette a GT3-ban is az egyik kedvencem volt, és jó hal emlékszem, az IndyCar versenyek felvezető autóját is egy ilyen (árgány) a mai napig. Versenyezni ötféle módban van lehetőségünk, és a játékban nagyon sok kocsit kapott helyet, az 1953-as Roadsterrel kezdve a 2003-as 50th Anniversary-ig, és korszakra lebontva. A karrier módban nyertünk kocsikhoz pontszám függvényében upgrade-eket is, pl. a fokozati váltót, így a pontgyűjtéshez nehezebb fokozaton nem árt egy versenybe többször is bevezetni. Minden autózás jár egy kis információval is, hogy jobban látszan a gépek a technika terén, és meg is lepődtem, hogy a 1962-es Convertible-em simán megval 340 lóerős. Ez az igazán „muscle car” kategória, a há-



romsebéseges mechanikus váltós korszakban. A grafika sajnos elég vegyes képet mutat. El is szonyolodtam, mikor először elkezdett demozgatót a gép, és pont egy sivatagi pályát mutatgatott, ami elég silány, lejátszott PS minőségű tartalom. De mikor lenyomtam pár versenyt megnyugodtam, mert pl. a hegyi pálya (hiszt a Trial Mountain lapos) simán vinne a jó értékelést. A helyszínek elég szőkítők, és nem csak azt versenypályán nyomtatjuk a pedál a végig, hanem például országúton is, némi gyér forgalommal és rendszárral nehezítve. A kinézet általában szép, szí, valami fura blur effektet is kapott. Nem tudom, hogy ez bejárt-e, de a tő nagyon szépen és simán sütn el mellettünk, igaz, őt versenyzővel ezt nem nehéz megenni. A kezelési (nyomdallal) készséges, de meg szokhatni, szóval egy korábbi kis autószerényt kapunk a szemlében.



MÁS VERZIÓ: GBA, X

6 pont

BASEBALL

„Kálykák a háthó udvarot” – szól egy igen régi szám ilyen szöveggel, de teljességgel illik ide is. Ez a baseball ugyanis főszereplőkként készült, nem pedig a látványos logo szuperstar-jával és stadionjával. A szabályok persze változtaknak, de ezekről most nem beszélgetek, olvashattok már mástól. Az izéles menő már jóit sejtet, vagyis a játékot kellőképpen kidolgozták, odafigyelték a részletekre is, bár ez csak pár mecs lenyomása után biztos, így ugork is bele a Pick-up Game menübe. A klubok választása elég jó, és mintha komoly nevek is feltűnének a Város legyusáca (az a nővény, tudjátok), vagy a hember jelvényeszen Ropes mellett. Egy erdei pályát kaptam előnének, ahol a lombos fák között hevenyészve megrajzolt pályavonalakon fut majd haza a játékosunk. A kálykamentorok folyton dúrnak, bogár repked, csirke legeli a fűvet a sarokban, szóval minden a helyén van, kezdődhet a mecs. Persze kicsit kemény az érzékelés, ismerem a szabályokat, de nagy részét félleszeresen nyomkodtam a gombok. Na jó, azért dobni tudom rendesen, mert



a játék kiírta a kezelési, vagyis melyik gombra milyen labdát dob a fűdén (csavart, jémsim). Űkített pedig egy szét feli jeleste, hogy hova érkezik a labda, és a célkeresztnek csak oda kellett irányítani, majd ujtóm. Gondjaim inkább csak a futkosás részekkel voltak, mert azt már totál – tudtam, milyen sorrendben kell érintenie a futóknak a pontokat. Nem baj, akit érdekel eme amerikai sportág, az úgyis elboldogul vele, vagy ha a gyermekének akarja bemutatni a baseballt, jobb programot keressen sem találnihoz, azt hiszem. Jól kezelhető, a grafika és az animáció szép és poénos, sok pálya éjszakai kivilágításban is játszható, és meg lehet treninézni is külön-külön, a gyerekek, nagyon sok srác és kiscsi kap benne helyet. Szó, még egy tolakodás gyereket is lehetne választani a csapatba, legálábbis a mini games részen.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC

5.5 pont

OUTLAW VOLLEYBALL

Ez a sportjáték már komolyabb, mint a gyerekbaseball. Az „outlaw” címekből pedig a profik már rájáratnak, hogy itt csak a szabályok által adható lehetőségek lesznek a nyertésre. A kezéles betanulását kis időskál lehet elsajátítani, majd ha felkészültünk leleleiben, jvitünk az éles mecsre! Már a játszható karakterek kinézetétől sánál látjuk, hogy egyszerűen labadoztogás lehet a dolgot, mert a macho pasik és megféle helyeken gombolyodnak lánykák nem a férfeli nébansírnyaj kitalálból kerültek ki. Mindegyikük kérhető info is, de mecs kezdésről a kommentátor is bemutatja élel szótban. Kedvencem Show Nee, az indián lányka lett, villámnyíl, akinél a popuját csak egy lengedező kis rongydarab takarja el, házálálként pedig sőt-mot tartott. A kezeles megtanulását megkönnyíti az is, hogy a Select gombba bejón az aktuális részhöz tartozó gombkiosztás. A sima játékhöz, Replay-hez, veresékekhez... Mert igen, lehet ültetgetni és rugdogni is az ellenfelet, ha jól felidőgeztél minit, persze vigyázz, mert a másik is visszanyúl! A játékosok reakciói egy-egy bekaptott vagy ütött pont után szépen megfigyelhetők.



ak, pl. ahogy kezeli lengtetve anyázza a másik férfeli lenvást, vagy ahogy ugrol örömeiben (és hogy libeg ilyenkor az indián csónak a lepelre). A játék szerencsére nem nehéz, inkább legálábbis fokozatosan arcade irányvonallal. A grafika is ül a jó sávban, kellemesen kidolgozott testekkel, elelő bírérel, jól animált mozgásokkal, rendes örműakkokkal, és a pályákkal sincs semmi gond, legálabbis az a hárommal, ami kezdetben véleztárolás (összesen 10 van). A Tar Beach egy ház tetéjén, vagy az ipari negyedben, ahol az ablakok szét dinamikus csillagok, feltűnik néha repülőgép hűz el, de van lakotépi ház belső részen és kiterítős háthó udvaron felállított téher is, ahol néha tereautó teteje látszik, ahogy elhalad – ution. Aki szereti a röp-labdát, és csak a hagyományos játékmene-et, az szemint nézze meg, hálloa megjelölt meks is.



MÁS VERZIÓ: X

5.5 pont



KNIGHT OF THE TEMPLE

Ezt a jó kis kardozós csapkodós, középkori háttérrel rendelkező játékot az X-esek már olyan három hónapja ártótkba vehették, de végre megérkezett PS2-re is. Bőjti a cikkében ugyan megvárjuk, hogy tudj-e majd hozni a grafikai minőségét – platformon, de meg kell nyugtatnom mindenkit, hogy a játékra simán megadom a kívólát a mi gépünkön is! (Gabi! pedig kinevezem az X apostolának.) A játék (ha nem olvastok volna korábban) egy magányos keresztet lovagról szól, aki végigéri a gonosz, hitben allerült pápák embereit és megjelölt pokoli szörnyet ávegett, hogy megakadályozza szóni tervében és kiszabadítsa egy elrabolt lányt. A kinézetben persze vannak különbségek, de ugyan egyetérték. A helyszínek nagyon szépek, mestersen alkalmazott fény-árnyék hatásokkal, ami hozzájárulnak a kiváló hangulat-hoz. Sajnos az emberek csak folt árnyékok kapot, bár X-en is csak a fűcsónak volt rendes árnyéka, míg az egyéb ellenfeleknél a jól bevált pozm jutott. Lovagunk animációja is szép, fényeg érezi a legyverek súlyát, ellentétben sok jó-



tékál, ahol még a legnagyobb pallos is mintha papírból lenne. Az életszerűséghez a rengeteg trücsögű víz is hozzájárul, és külön tetszett az, hogy a végimérikben élénk ragyó ellenséget egy kekezes karddőléssel kidőljk a mévsí-lágra. Szó, nagyon sok tárgy szétbörhető, és néha valami cucc is található bennük, például élet-erő folyadékkal teli aműgyák. A kezdő kőstör-ban pedig, ahol ürtlen helyen és bukteré-egzési papuszkalát jinnnek ellenünk, egy felfüg-gesztett hordó tartókölésé elhagyva lapitlhatom ki egy mit – sejtis szerzetest. A kamerakezelés is finom és gyors, a kezelés nem túlbonyolított, Gabi szerint csak nagy szavatsósággal van baj, vagyis túl rövid. A fájókélet miatt egy kétjé-tékos Arena rész is van, amiben barabaran mód-r kardozhatjuk le kedvenc harunkat.



MÁS VERZIÓ: X

8 pont

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

576
KONZO



DRIVER



TIPPEK, TANÁCSOK ÉS VÉGIGJÁTSZÁS (NORMÁL MÓDBAN)

ELŐSZÓ

Mielőtt belekezdenél Ryu Hayabusa kalandjába, fontos, hogy tisztában légy vele, milyen kemény fába is vágod a fejszéd. A Ninja Gaiden szokatlanul nehéz játékmekén miatt teljesen elhár az átlagos játékoktól. Eppen ezért sokkal nagyobb elszántság és kitartás szükséges, ha végig szeretnéd játszani a történetet. Ez a leírás egy jó segítség mindenkinek, aki szeretné legyűrni a játékat, de esetleg hamar elveszti a kedvét az újabb és újabb akadályok miatt, melyek új történet folyamán bizony egyre csak nehezülnek. A leírásban nem csak az útvonalat ismertetem, hanem megpróbálom minél többet tippel, tanácsot, illetve egyéb tapasztalatot megosztani veled, melyeket ha betartasz, biztosan sikerrel jársz. Fontos, hogy a max. 10 db mentőhelyet rendszeresen kihasználj. A legbiztosabb, ha mindig van egy biztos állásod, és ha elérsz egy újabb mentőhelyet, akkor töltsd vissza az előzőt, majd érd el az aktuálisat még egyszer, de most sokkal ügyesebben. Ha pl. egy szörnyrel 7. győgyítót használtál el, akkor próbáld ezt 3-ra lecsökkenteni. Valószínűleg senkinek sem fog mind az elsőre sikerülni, de ne csüggedj, az egész csak gyakorlás kérdése. A másik fontos dolog, hogy mindig jól nézz körül! A játékok van egy mérföldtábla minden lehetséges titkot felárthatni, de az azért sosem lehet tudni, hogy hol bújít el egy arany-szarkarobozs, amely elkerülte a figyelmemet.

1. FEJEZET - NINJA
IRÓD (AZ ALAPOK ÉS
A GYAKORLÓPÁLYA)

A NINJA ÖSVÉNYE

A bevezetőfilm után egy patak mellett találod magad. Hátrafelé magad, hogy szakadnak van, ha pedig továbbmész az úton, akkor egy zárt kapuba ütközel, ezért inkább menj fel az emelkezőn.

A bal analóg karral mozgatsz előre/hátra/balra/jobbra lassan, illetve gyorsan, aszerint, hogy mennyire mozdítod el a kart. A jobb ravsavval állítottál Ryu mértéket a kamerát. Továbbá a jobb analóg karral nézhatsz körül, majd a bonyomlással abba az irányba állsz be, amerre nézel. A kisebb akadályokat ugró át. A gombbal. Ekkor a sziklafalban landol egy rózsaszín virággal díszített shuriken-hésszel lenyomkodik dobókák, rajta egy kis celli. Ilyenkor gyakran fogsz találkozni, mindig az aktuális teendőket esztétik, de sajnos inkább csak a jóték elején. Az X-szel olvashatod el őket. Egy magasabb alvashatod őrész. Itt szintén ugró, de nyomd előre a bal kart a falnak, így felmész a falra, majd megakadokszodsz a peremen. Maradj rajta majd mássz jobbra, ahol már fel tudsz mászni. A patkányoktól ne félj, nem bántanak, legfeljebb te őket. Egyébként két energiagömböt adnak, de erre még nincs szükséged. Balra újabb dobókák, jobbra pedig egy láda. Az X-szel nyithatod ki, és fűd is lehet egy élelitrík. Ezt majd a menüben kell kiválasztanod, ahova a Start gombbal léphetsz be. Nagyon fontosnak, ezért sörölj az élelitríddel, és próbáld jó sok győgyítót gyűjteni. Sajnos ezek fix mértékben gyűjthetnek,

ezért később, ha nagyobb lesz az előrelépés, már kell belülről legalább két-három, ha nagyon lesérültél. Bolodalt megint fuss fel a falon, majd kapaszkodj meg a teteljen. Miután felugrottál, gyalogyolj fel a kidőlt fa törzsén, a varjakkal pedig szintén – törődi. Maris rád támad két barna ninja. A bal ravsavval védekezhetsz, és ez nagyon hasznos, hiszen nyomva tartása közben minden oldalról véde vagy. Továbbá a bal karral gördülhetsz bármely irányba. Az X az alapütés, az Y-nal pedig lassabb, de erősebb speciális támadásokat csinálhatsz. (Az X gombbal egyebként alább harcolni tudsz, de az az akciógomb is. Ezzel nyithatsz ládakot, ajtókat, vagy vehetsz fel tárgyakat. Ilyenkor megjelenik egy kis „Interact” felirat a jobb alsó sarokban.) A két ninját egyszerűen elintézheted. Vádekezzve vörd meg amíg támadnak, majd támadj vissza monddj egy X, Y vagy X, X, X kombinációval. A sárga energiagömbjeiket gyűjtsd be. Ezek a karmánkat és a kreditünket növelik. Karmánkat a fehér gombokat kreditünket pedig a menüben nézhetjük meg, amely majd cucok vásárlásához kell. Újabb dobókák, amely a falon fűszi rejtejmek esztétik. A következők melyedést tehát úgy ugró át, hogy nekifutásból ugró neki a jobb oldali sziklafalnak, tartásd tilson jobbra a kart, fuss rajta pár métert, majd ugró vissza (balra) a túlsó peremre. Így olyan helyekre is eljuthatsz, amiket sima tövölgörössel már nem érnél el. Újabb láda, újabb elixír.

A következők kisebb szakadók felett egy főgát áll keresztbe. Nekifutásból ugró neki, majd Ryu automatikusan elkapja és lengedezik rajta. A kellő pillanaton nyomd meg az A-t és ugró át. Ne félj, nem tudsz leessni, és egybékint – sérülélt meg, csak újra mászhatsz fel.

Egy járótalan találod magad. Ha gondold, vizsgálj meg a térképet. Ezt a menüben teheted meg, de a fekete gombbal is közvetlenül elérhető. Újabb dobókák, újabb technika. A jobb oldalon lévő perem megint túl magasan van. Fuss neki a bal falnak, de most kétszer nyomd meg az A-t, ezáltal elragadokszodsz. Ha felértél, három barna ninja fogad. Itt ki is próbálhatsz a dobócsillagokat (shuriken). Amíg messze vannak, sorozd meg őket. Nem sokat ér ugyan, de legalább kifogyhatatlan. Egybékint minden léfegyvert a B gombbal használnak. A vázakat törd szét, majd gyűjtsd be a sárga gömböt. Aztán egy újabb ugrótechnikát kell elsajátítanod. A járt végében állj be a két szűk fal közé, majd az előző technikához hasonlóan folyamatosan rugazkodj el először a bal, majd a jobb falat, majd bal, jobb stb., míg fel nem érsz a felszínre. Egy kethelyeskedés kerülés, ahol két újabb barna ninjával kell elbánni, majd tovább fel a lépcsőkhöz. Menj be a szobába és győzd le a három ninját. A vázákban megint csak egy-két sárga energiagömböt találasz, az újabb ládában pedig egy elixírt. Menj tovább a forgóajtót át egy díszes sárga szobába. Ekkor lezáródnak az ajtók, majd legalább hat barna ninja támad rád. A módszer maradjon ugyanaz, tehát védekezz, majd kaszabolj. Próbálkozhatsz az X, Y vagy X, X kombinációkkal is, illetve a menüből más elheshetsz egyéb mozgásokkal.

Menj ki a folyósóra, majd először fordulj balra. Vizsgáld meg a szamurajpáncélzatot. Hiányzik valami az arcából, a kezében pedig egy kulcsot tart. Vedd fel a két elixírt, majd menj tovább. Újabb három ninja, utána fel a lépcsőn, be az ajtón. Egy doboza kerülés, ahol kb. nyolc ninja támad rád. A ládából vedd, és használd is rögtön fel az „Ezer isten életét”, mely megoldja élelitrítmidet. Találsz néhány – Ryu számára – használaton kárót is, megönnöd pedig egy kisebb átjárót egy másik terembe. Itt legalább 10 barna, és kb. 5 fehér ninja támad rád. Ezek már keményebbek egy fokkal, és dobócsillagot is dobnak. Végig védekezz, közben gördülj mindig balra-jobbra, egyrészt, hogy jó támadópozícióba kerülj, másrészt, hogy begyűjtsd az energiagömböket (amikköz egy pillanatra el kell engedned a bal ravsavot). A fehér ninja két gömböket ad, amik az élelitríddel nővel. Próbáld meg egy győgyítót – felhasználni, csak a két gömböket begyűjtsd. Utána ess le a következő átjáró előtti csapóteret keresztlj egy barlangba. A melletted lévő vázák mögött egy ládat találasz, benne egy nagy elixírral. Ezt vedd félre, kezdetben még csak a normál elixírt használd, mert a nagy elég ritka, és ha most nem is, de később ha megne az élelitrídd, nagyon értékes lesz.) A denervékere vigyázz, mert sebeznek. Kaszabolj le, illetve shurikenel intázd el őket. A barlang kijárótánál két falkya és, túllik balra egy láda, bennük egy „fogorsó”. Takarítsd el – útból a falkyákat, majd menj ki. Ugró fel a falakon, majd vizsgálj meg az újabb dobókát. Fuss neki a deszkának majd ugró fel rajta, ahogy a peremen megakadokszodtál. A ház menti feljárót találkozz két ninjával, majd a padlón vedd ki a ládából a „Ujjászületés talizmánját”. (Ha elfogy az élelitrídd, vizsgáljálj – maximum a Nagyon ritka, ezért kár lenne a jóték elején elapazarolni.) Ess le a lyukon, majd megint a dojoban találod meg. Ballagi vissza a szamurajpáncélhoz, és illeszd bele a „fogorsót”, majd vedd el a „Bátorság kulcsát”. Gyere vissza a dojoba, és menjél át újra a kardok mögötti átjárón, majd megint vedd le a kisebb csapotot. Akár el is futhatsz mellőlük be az átjárón, de mindenképpen vigyázz, hogy most már ne ess be a csapóajtóba.)

Egybékint ide bármikor visszajárhatsz gyakorolni, illetve két sárga gömböket gyűjteni, hiszen az ellentekelt mindig újratermelődnek. Na, már el is jutottál – első mentőhelyre. (Egy oszlopon lebegő két sarkányfélé.) Ha mindent jól csináltál, akkor át elixírről, egy nagy elixírről, egy talizmánról, bőven 2000, esetleg 3500 feletti kreditet, és egy fellelőjéld, plusz (mondjuk majd-nem) két élelitríddel rendelkezzel. Ha nem így van, kezdj elalról a pályát, amíg meg könnyű. Hidd el, hosszú távon nagyon megéri. Menj tovább fel a lépcsőn, át a másik házba. Közben infeld a két fehér ninját. Lépj be a házba a kulccsal, majd győzd le a kb. 5-6 fehér ninját. Védekezz, gördülj, közben pedig gyűjtsd be a sárga/kék gömböcskéket. Problám meg úgy befeszni a harcot, hogy a két gömböckel teljesen feltöltsélt élelitrídd. Ha ez nem sikerül, töltsd be újra a mentett állást. (Sajnos a főmenübe csak akkor tudsz kiemenni, ha újraindított az

Xbox-at, vagy meghalsz. Az utóbbi gyorsabb.) Ha sikerült, még ne menj fel az újabb házban az emeleti szobába, hanem először gyere vissza mentőre, hogy szabad utad legyen az első föléllenségre.

FŐLELLENSÉG: MURAI
MESTER

Most már beléphetsz az emeleti szobába, ahol találkozz Murai mesterrel, aki gratulál, hogy idáig eljutottál, majd letezteli a tudásodat. Mint minden főlellenség, neki is látható alul az élelitríddéja, mely bizony szélességében betölti az egész képernyőt. Bár elsőre talán lehetetlennek tűnik legyűrni, Murai messzeemenő a jóték legkényelmesebb föléllenség. A mester úgy látszik a nunchaku szakszokost, abból adódóan közelharcban a legjobban. Állandóan kombózik, néha nekünk rúg, és van egy „elkapás”, is, miszerint a földre vág, rád lép, és rád üt a nunchakoval. Dobócsillaggal sajnos nem érdemes megdobni, mert azok visszapattanok rá. Helyette inkább próbáld meg kardoddal megsebzni. Maradj végig védekezésben, közben pedig gördülj összevissza. A legjobb, ha megváród, míg egy pillanatra abba hagyja a kombózat, odagördülsz, megcsapod egy szokásos 3-as, vagy 4-es kombóval, majd hátrágrúgásod – de végig védekezz! Ha nekad rúg, de védekezésben vagy, akkor nem tud megsebzni, ilyenkor támadj is rögtön vissza. Ha túl sokáig vagy a közelében, akkor „elkap”. Előfordulhat, hogy a közelharcban „összeragadok”. Ilyenkor nyomkodj az X-t, majd ha erősebbnek bizonyultál ellődd, és gyorsan meg tudod kombózni. Optimális esetben 2-3 elixír elegendő, de akár győgyítól nélkül is legyőzhető, csak gyorsaság, ügyesség, vagyis gyakorlás kérdése. Ne pazaroljuk el az újrakelesztő talizmánt sem már a jóték elején. Élelitrídd minden főlellenség után újrátöltődik.

Ahogy Murai életeréje a negyedrre fog, abbaahagyjátok a harcot, meghajoltok egymás előtt, majd leültek berzelgetni. Apadról, a legendás kardodról, és a gonosz kardról kéregezz, amit a faluban áríznak. Ekkor a harva belép a terembe egy leonyzó aki közli a mesterrel, hogy megtámadta a Hayabusa falut. (Ha nem tévedek a lilahagy Ayane az = DOA-ból!)

2. FEJEZET - FALU

A HAYABUSA NINJA
FALU

A sarokban törd szét a vázát és vedd fel az elixírt. Utána Murai megtanít neked két technikát.

Az elsőnél nyomva kell tartani az Y-t, és amennyiben lebeg a közelben energiagömb (Essence), azt magadba szívd, és egy hatalmas szét támadni. (Egybékint miután megtámadtál egy egy ellenséget, utána gyorsan végre tudsz hajtani akár 5-6-os kombókat is az X-szel. Energiagömbök nélkül ez a támadás sokkal gyengébb, de még így is erős, de nem tudsz utána kombózni, és sajnos lassú is.) A második technika pedig a gördülés, de ezt már ismered (remélem). Most gyere vissza oda, ahonnan az egész jótékt kezdted,

mert most már be tudsz menni a partkánál lévő kapun, de ne felejtél el menteni útközben.

A kapu tárva-nyitva. Vedd fel a kis madárházikából a tűzvarázslatot. Ha több varázslat van nálad, akkor a menüben (Ninpo) tudod kiválasztani az aktuálisit. Varázsolni pedig az Y+B-vel tudsz. Ez a varázslat rövid ideig tűzzel veszt körül, és akíhez közel kerülés, az csúnyán megég. Menj le a lift-szerű szerkezeten. Egy alagútba kerülés, de mielőtt kimenél, vedd fel a megöltévé lévő láddal az elixírt. A nagyobb mélyedést egy falgórral kell átugrani. A bal oldali sziklálattal fuss. A találdat egy láda, és egy „Ördög útjának elixíre”. Ahány tűzecske lánghoz az életerád alatt, annyiszor tudsz varázsolni. Ez az ördög-elixír pedig feltölti egy tűzecske. Utána három szamuráj támad rád, de ezek sem nehezek. Próbáld ki néhány új mozdulatot. Peldaul: futás közben X, X, X... Menj tovább az után, majd elkezdés csúszni egy lejtnél. Ha a végén időben ugrasz, akkor elkapod „fádagot” és át tudsz lengeni. Az sem baj, ha vízbe esel, csak baloldalt ki kell mászni. A tártólapon 4 sála szamuráj és egy varázsló szamuráj vár. Térj ki a varázslóvédetek el, és először őt intézd el, egy kék gömbbel gátlóedzők majd me. Mászt fel az őrtornyóra, így ládában lesz a helyszin térképe. Menj tovább, majd ugorj a vízbe, és a nagyobb lépcsőfokokon mászt fel. Mielőtt továbbmennél, fordulj meg, hogy megpillants egy titkos ládát, amely a tártólapon van egy kisebb beugrásban. Ugorj a vízbe, de abban a pillanatban, amikor a víz érintené a lábadat, nyomkodd az A gombot, és told a kart abba az irányba, amerre menni szeretnél. Ezáltal képes vagy a vízfelzsin szökellni, és bejuthatsz a beugrásba a ládához. A vízből nem tudnál felkasszoni a fatörzsmellett. Vedd fel a ládából az „Istenek életeré”. Ezt a menüben aktiválhatod, és kilenc ilyen begyűjtése egy „Ezer isteneké” elixír-erit egyenrangú, vagyis növeli az életerád limitet. Balra láda és elixír, jobbra menthélly. Meg is érkeztél a faluba. Jobbra az egyik szobornak hiányzik a feje. Ha balra megyünk a házak mögé, megtaláljuk egy társunk holstestét, és a kezében egy elixírt. Minthogy vissza s falu bejárathoz. Jobbra az emelkedő lévő házba nem tudunk bemenni, mert a bejáratot eltorlaszoló követ csak egy erősebb fegyverrel tudjuk majd széttrötni. Ha beljebb haladunk s faluba, hát szamuráj támad meg. A végében egy társunk holstete, jobbra tite a szobor feje. Vidd vissza a szoborfejre a helyébe, cserébe tited, egy „Istenek életeré”. Utána a falu közepén baloldalt találunk beugrást és egy deszkafalat. Ezen felugorhatunk, és bejuthatunk az egyik ház padlásába. Ugorjunk le a lukon, és szedjük össze a találdatokat, vagyis egy elixírt, és egy ördög-elixírt. Maranjunk oda s szoborhoz, amely Muramunka kereskedő jelképe. Az Talk menü által válthatod majd be a talált arany szkarabeuszokat, a Blacksmith-nél kovácsolhatod éleesebb fegyvereket, és az tennél vásárolhatod cuccokat. Most (és még jó sokáig) csak a normál elixír vásárlását tartom gazdaságosnak, amennyiben gygyítást szeretnél. 500-ba kerül, de csak max.10 lehet nálunk. Ördögelixírt se vegyünk, mert drága, és ügyis talá-

lunk. Ezenkívül, ha maradt pénzünk, legfeljebb s „Pokol művésze” varázslatot érdemes megvenni, amely egy tűzgömböt lő ki, és később ez tovább fejleszthető. A fabotot felesleges megvenni, nem lesz rá szükség. Kifelé menet vegyünk fel a földről az íjat. Kint kb. 7 szamurájjal kell megküzdened, közöttük három varázsló van is. Az egyik holstestnél örök mennyiségű nyíl, úgyhogy a célállapot ki is próbálható az íjat. A menüben válasz ki majd a B-vel lőj. Ha nyomva tartod, belsőenézetben is tudsz célozni, és a jobb ravasszal zoomolhatsz. Ha tovbábmész, lezárul mögötted az út, és legalább őt szamuráj lövne támad meg. Ne hagyj, hogy ellapossanak, illetve hogy „elkapjanak”, mert akkor a lándzsájukkal húznak a földön. Vagy addig kasszabol egyenként mindegyiket, amíg le nem esnek a lovukról, vagy középről ládd közt íjjal. Ilyenkor kb.2 lövés után leesnek, és akkor már könnyen elintézhetőek. Csak vigyázz, mert őt is nyívalnak! Ha sikerrel jártál, szabad lesz az út. Ha átugras a farkosón, egy menthéllyre kerülés. Jobbra a holstestnél egy ördög elixírlik. Balra ha felmész a lépcsőkon, csak különböző szobrokat meg sírköveket talál. Jobbra indulj el a híd felé, ami ha átmezt, lezárul az út, és már találkoztál is a második fő-ellenféllel.

FŐELLENSÉG: LOVAS SZAMURAJ

Egy diszes, piros páncélos öltözött szamuráj érkezik lován, kezében lándzsával. Harcmódora ugyanaz, mint a korábbi lovasoknak, kivéve, hogy nincsen igit. A probléma az, hogy közben varázslót is támadnak rád. A lovas nyíllal, varázslattal, vagy simán kardot sebezhet meg. Döntsd el, hogy először le akarod e kasszabolni a varázslókat, akikből összesen 10 darab fog megjelenni, vagy nem törődsz vele, és csak a lovas támadod. Az előbbi tovább tart, de az az előnye, hogy a varázslók gyakran két gömbökkel adnak, a piros gömbök a varázslókat töltik fel, és miután legyjrték őket, már nagyon könnyű legyőzni a lovas.

Miután győztél, vedd fel a papírról és olvasd el. Egy új technikát tanulhatsz, az ellentámadást.

(Miközben védekezel, az új időben nyomogatsz az X-et, vagy az Y-t, egy erős ellentámadást hajthatsz végre ellenfeleden, amiből akár egy nagyobb botból is kihozhatod. Ez az biztosan beállhat, hiszen támadóskor az ellenfél nem védekezik.) Távvez a hídról és lépi be a kaput. Egy gyönyörű CG animáció követi. Minden lánghoz van ill. A házak között sorra dőlnek össze. Ryu egy leányzó segítségével sít el, amik megjelenni egy arctalan szamuráj, aki épp levágja egy jinpa térsa fejét. Megpróbál ellátni vele, de az könnyedén legyőzi Ryu-t, aki eszméletét veszti.

3. FEJEZET - LEOMAJÓ

A BOSSZÚ EGEI

Ryu megtudja Muraitól, hogy az arctalan szamuráj, aki feltehető a falut, Doku volt a Vigoor birtalomból. A „Sötét Sárkány Pengél”, vagyis azt s

legendás sötét kardot akarta megszerzini, amit a Hayabusa faluban őriztek hosszú idők óta. Ryu feljutott egy Vigoorba tartó léghajóra, hogy bosszút állhasson Dokun. A léghajót közben különböző ellen talál. Egy egy gyors darab superharcos szállja meg, hogy másik kisebb léghajót át. Ment és vedd magadhoz az ördögelixírt. A kintl folyosón négy másik kabinjót talál. A középső nagy ajtó meg zárva van (ID Card). A tőled jobbra lévő kabinban nincsen semmi. A következő egy elixír talál. Most nézd át a szemben lévő két kabin. A menthéllyel szembeniben szintén egy elixír talál. A másikban pedig a léghajó térképe, de itt már társaságot is kapsz. Egy fehér és egy fekete jinpa-katona. A fekete egy fokkal erősebb, szerencsére általában két gömböt kassz utána. Ha tőlv vannak, rád is lehetnek. A fehér „elkapása” torokfájás, a feketeét gyomronf terdelés. Ezeket próbáld meg elkérlni azzal, hogy sokat gördülj, és a kellő pillanatban kómból. De nagyon hasznos itt már az „ellentámadás” is. Ha végteztél, menj a folyosó végébe a duplaajtóhoz, ahol kb. öt jinpa-katona vár rád. Amennyiben a fekete sokat védekezik, próbáld meg egy X, X, Y kombóval kiköztéteni az egyensúlyából, majd utána meg sorozni. Az egyik elejt a duplaajtó kulcsát. Bent lesz két letéle vezető csigalépcső. A jobb oldali egy menthéllyhez vezet két zárt ajtóval (ID Card), a bal oldali pedig egy Muramunka szoborhoz. Javaslom, ha van már legalább 3000 pénz, kovácsoldt éleesebb a kardodat. Vagy vehetsz 1000-ért egy új technikát, az „Izuna Drop”-at s X, Y, X, X, X, Y. Gyere vissza a csigalépcsőre. A középső dupla ajtó be van zárva a túlv oldaltól. Baloldalt a konyhában egy láda van, benne az „Istenek életeré”. A jobb oldali ajtóban keresztül egy irodaszobába jutsz, ahol ugyan nincsen semmi, de tovább tudsz menni egy ajtón át, egy nagy meggyszobába. Ekkor lezárulnak a kijáratok, és négy fehér, plusz egy fekete jinpa-katona támad rád. Utána végre tovább mehetsz a folyosóra, ahol a duplaajtó bejáról le vidd zárva, úgy hogy ezt most ki is nyithatod, hogy szabad legyen az átjárás. A folyosó végében lévő ajtó le van zárva, de van egy (a térkép szerint) „déli” oldalon. Az ablakon egy arany szkarabeusz. Ezeket gyűjtsd, mert hasznos cuccokat kaphatsz majd értük. Az irodaszobán egy jegyzetl, amiből kiderül, hogy a biztonsági zárok áramhíva esetén deaktiválódnak. Tovább ittl találd Taroan városnak a térképét is. Ezután menj le a lifttel. Egy irányítótérembe érkezel. Vagy a másik lifthez, és menj le. Utközben ugyan lesz egy ajtó, de az zárva van. Lent meglátunk három fehér, végül pedig egy fekete jinpa-katona támad meg. A kelenél őt lesz az ID-Card. Menj is be az őt lévő kis szobába, és vedd fel a ládából az „Istenek életeré”. Gyere vissza a lifttel az irányítóterembe, és menj be az ottani ajtón, amit most már ki tudsz nyitni. Két fehér jinpa-katona. Menj be s következő ajtón, így a jobb oldali csigalépcsőshöz kerülés, ahol a menthélly volt két zárt ajtóval. Most már csak a szembelevő ajtót kell ki nyitni, de előtte menj. Menj át az átjárón, és egy rakitőre kerülés. Balra egy világos ládában nyitlak, egy-két faladában pedig, ha szétvered, sárga

gömböt talál. Tekerd le a karral a rámpát. Ekkor négy fehér jinpa-katona támad meg. A rámpáról ljjá ládd le a találdalon mozgóedzők, majd ugorj fel jobboldalt, kapt el a kábelt, és mászt át a találdalra. Menj körbe, öld meg a fekete jinpa-katonát, a ládából vedd fel az elixírt, és ugorj be az „összeragasztott” ablakon át, miután megszárt az. A gépházban vagy. Mind a három oldalon zúzzál össze minden, mire áramzavar kezdik és minden ajtó kinyílik. Most menj vissza oda, ahonnan a pályát kezdted. A menthéllyt balra ugorj egy zárt ajtó, ahova most már be tudsz menni az ID Carddal. Ha úgyessen ugrálatsz, a sok-sok konténer mögött találsz egy ördögelixírt, egy arany szkarabeuszt, és egy „Ujjászűrés talizmánt”. Most men, és menj be vissza a duplaajtón keresztül a két csigalépcső terembe. Ott menj a két másik dupla ajtón is, és a folyosó végéi ajtón (ami az áramzavar hatására nyílt jpi), lépi be. Cikkakban gördülj fel a rámpán, majd ha elég közel kerülte, mászárd le a két lélvázódzó fehér jinpa-katonát. Fordulj meg és ugorj egy szinttel feljebb, ahol két fehér és egy fekete ellenfél vár. Mielőtt továbbmennél, ugorj fel az őt lévő magas konténerre. Van még feljebb egy titkos raktár, rajta pedig egy arany szkarabeusz. A fenti rámpát két vezetéksképerre éred el: áll be a rámpának hátul a ládán. Nyomod a kart a falnak és ugorj, ezáltal elkezdés futni a falu feléle, majd nyomd meg még egyszer az ugrásgombot, ekkor hátra rugaszodsz, és már lent is vagy. Menj tovább. Láda, ugorj elixír. A jobb oldali platform segítségével ugorj a találdalra, ahol megint két fehér és egy fekete jinpa vár. Ha leesnél, egy nagy láda segítségével visszajsz vissza. A folyosó végén egy magas láda van. Rugaszkodj el a bal oldali falról, és möris a tetejére kerülj. A fenti rámpát pedig ugyanezgy érheted el, mint az előbb a titkosat. Újabb két fehér jinpa. A létránál először csináld egy jobbra-balra-jobbra-balra stb. rugaszkodást a két szemközti falon, míg el nem érsz egy kis folyosót, ahol hú meg egy kart. Most már felmászhat a létrán és kijáthatsz a léghajó tetejére.

FŐELLENSÉG: SZÜZIE HARCOS

Fent egy nagy dagadt páncélozott harcos vár rád, aki inkább gépnek, mint embernek tűnik. Fegyvere egy elektromos sugárfegyver. Miután feltölti, sorozatban megkírd vele legelőbb 5-6-szor. Szerencsére nem kasszál túl jól. Ne maradj túl sokáig a közelében, mert ha elkap, áramot vezet beléd, majd a földre hajít. Meglőni nem érdemes, úgyhogy használd a kardodat. A legjobb taktika, ha neki-futással csinálsz egy X, X, X kombót és visszaugrasz. A varázslat is sebz, de nem túlzottan. Nem túl nehéz ellenfél, 1-3 elixír elegendő.

Miután legyőztél, elkezd szikrázni, és áramütőtelődés lép fel, amely során mind a kisebb léghajó, mind a nagy, amin utazol, kigyullad, és csúnyán lezuhan.

(Folytatás legközelebb!)

Raj Krisztián

MIAMI

POLICE HQ

A bevezető és a telefonos üzenet után egykezni kell a Yarra, hiszen hátra van még egy lágykörlatos az első első bevetés előtt. Állj ki a garázsból a verandán, és irány a rendőrség. Odabent az ügyeletet tiszt útbaigazít, a bal oldali, majd a jobb oldali ajtó a tiéd. Amikor belépsz, elindul egy számláló is. Erre az egész lövöldözésben egyébként csak azért van szükség, hogy sikeresen begyakorolhasd az új irányítási rendszert. A piros célpontok a rosszfiúk, a fehérek civilek. Amúgy azt is rohanhatod a pályán, ugyanis nincs teljesítendő kvóta. Ha végeztél, jöhét az első küldetés.

LEAD BACCUS

Riasztás kaptok, egy gyanúsított feltételezhető bűvölyhét sikerült leleplezni, gyorsan a helyszínére kell sietned. Pattanj gyorsan a rendőrség előtt gazdátlanul álldagó járőrökös, és kezd el követni a szintén a helyszínre igyekvő rendőrautót. Nem túl nehéz a sarkában maradni, időközben pedig meg egy újabb rohamokos is csatlakozni fog a díszes kis kompániához, úgyhogy harmadosban fogjátok autózni a várost. A strébrek akár a szíriánét is a megkülönböztető jelzéseket is bekapcsolhatják a rendőrautó tetefén. Egyébként itt jegyezném meg, hogy a PS2-es és az X-es változat között van némi különbség: megváltozott az, hogy az Al-ba eltérő útonalakat programoztak!

THE SIEGE

A kocsiból kiszállva balra kerülöd a házátömböt, lödöd szét az udvarból kitörni készülő két figurát, majd odabent a harcot, és a kocsit megül tüzelés is. Ha mind a négyvel végeztél, Baccus kirohan a motelből, bevágódik a piros sportkocsiba és megpróbál lelélelni. Csak halokan jegyezni meg, hogy itt egy kicsit megpróbáltam trükközni, azaz meg a negyedik rosszfiú likvidálása előtt odarohantam a piros járgányhoz, és megpróbáltam legalább a kerekelt kilőni, de sajnos nem lehetett. Úgyhogy maradt az üldözés. A tag többféle alternatív útvonalat is ismer, és a szembejövő forgalommal is megpróbált trükközni, de még így sem kell túl nagy tudomány, hogy a nyomában maradj: A fűkö végül rojtvészik Miami forgalmát és mindig egy bizonyos pontot elérve telibe kopja egy civil kocsit, oldalról. A többi már átvészelt. Tanner a ficók után rohan a sikátorba, meg se veszteli, majd miután kiszedte belőle az információkat véletlenül agyonlövli (tényleg véletlenül!).

ROOFTOP

Ez a küldetés is a saját kis vitnyiládból indul. Irány a tényleg kicsit helyszín. Sietned nem kell, hiszen

nem vagy időhöz kötve, szóval mehetsz szabályosan, szabálytalanul, sietve vagy ráérően is, hiszen még a rendőrök sem akadályoznak útközben. A Hotelbe kint, a tüzelpénst jutsz be, a lépcsőházban menj fel egészen a tetőre, majd ki. Itt lesz egy figura, majd egy szintel lejjebb jobb három, és a túloldalon megint négy, de ezeknél már gépfegyver lesz. Azért ne aggódj, időközben két helyen is találásd a csomagot. A túloldalt menj le a parkolóház szintjére a lifttel, és odalétsz a nyírj ki mindenki, összesen ötven lesznek. A kis fülkében a kapcsolós nyisd ki a bejáratot, majd szállj a nyílalt jelzett kocsihoz. Vigyázz, mert időközben meg két figura érkezik a szemközti lifttel. Amint kihajtasz a mélygarázsból, megpróbálnak megállítani. Mivel a kocsit nem a szomszédok kell leszállítani, és még csak nem is sérülhet, én a következők csináltam: amint feltűntek a figurák szépen leparkoltam, és kiszálltam, majd gyalogosan agyonlőttem a vezetőt, és az anyósülésen posztoló bunkót is. Innentől kezdve már sima úgy volt leszállítani a VB-ast Lomaznak. És hogy honnan tudom, ahogy hova kell vinni? Baccus azt is elárulta. Tanner hozzácsapódik a bandához, mint sofőr, igaz, ehhez végig kell néznie egy kivégzést.

IMPRESS LOMAZ

Lomaz a régi kikötőknél vár, úgyhogy használni a kis motorcsónakot, ami a házad mögött parkol. Kövesd a folyót, egészen a megadott pontig. Itt találkozik fogsz Lomazal, aki kíváncsi a vezetési képességeidre, úgyhogy szállj be vele a kocsihoz és kópráztasd el. Ehhez megadott időn belül át kell hajtanod az összes nyílalt jelölt objektumot. Ez egyfajta csőcsont verseny, annyival nehezebb, hogy közben lőnek rád. Nem túl nehéz, kivéve az utolsó célpontot, amihez fel kell ugratni. Ha megvagy Lomaz le lesz nyújtózva, de ennél többet akkor látni. Ha visszajsz a kikötőbe, és szálljálátok a másik kocsiba. Van egy bár, a Red River, Észak-Downtownban. Lekésték a ma reggeli fizetési határidőt, úgyhogy itt az ideje, hogy egy kicsit meglátogassátok őket. A bóság sima az út, ott viszont Lomaz a kocsihoz marad, és beküld, hogy kicsit rendezd át a berendezést. Erre egy perc húsz másodpercet lesz, hogy még a rendőrök előtt elhagyhassátok a helyszínt. A bárban a csapossal együtt összesen négyen lesznek, úgyhogy elő az automatával és mézáróld le őket, aztán jöhét a berendezés. Laj mindent, amit csak észre: zenegep, bárpart, képek a falon asztalok. Amint betelt a középső piszork csik nyúlcipő, mert jönnek a piszork. Nálam egyébként itt fogott a legtöbbször ki a játékt!

GATOR'S YACHT

Eztútt Calita hiv, hogy egy kicsit leckézzessük meg a Gatorot, azaz

robantsuk fel a luxussachtját. Ehhez először kell a szednünk a C4-et Stillville-ből. A vizre épült főházaknál lesz egy kis lövöldözés, mondjuk kb. tíz figura lesz odakint. Menj be a nyílalt jelölt házba, de óvatoss, mert lesz rögtön két autómobil fegyveres pali. Itt találod az első C4-et a polcon. A következő szabásban lesz az utolsó őr, egy luvnyval, és két adag C4-gyel, ha felvetted irány a Gator yachtja.

A yacht négyesintes, és tele van érdekes baccikál. Persze van egy csomó őr csomag is, csak kutasz át mindent alaposan. C4-et három különböző helyen kell elhelyezni. Egyet odaléts a gépházban, egyet, a "hidon", egyet pedig a tárgyalószobába, ez utóbbit érdemes utólagra hagyni, hiszen amint a helyén van mindhárom bomba, mindössze három másodpercet marad, hogy lelélel, és végignézd a robbanást.

TRAPPED

Mivel a rendőrök sem tudják, hogy Tanner a jófiúk csapatában játszik, egy parkolóházi megfigyelés során kiszúrják, és üldözésbe veszik az egész bagázst. Szépen vissza kell hát szállítani mindenkit a "főhadiszállásra". Ehhez először ki kell jutni az épületből, végigterjed az egész plázát, miközben gyalogos rendőrök tüzelnek rá. Odakint aztán le kell rázni az üldöző járőrökcsit, de ez nem vész. Ha valaki túlságosan is ránt tapadna, az a leggyerebbő megunkolok vinni egészen a kijelölt pontig, majd ott kiszállni és agyonlőni. Csak ki szállnak, de mi meg nem pihenhetünk meg, el kell tűntetni a bizonyítottként szolgáló kocsit. Ehhez a megadott pontra kell autókáznunk, majd az ott található ugratót át a vízbe hajtjuk a járgányunk. Arra kell csak ügyelnünk, hogy odafele le ne amorizáljuk a járgányt, mert akkor buktuk a küldetés.

DODGE ISLAND

Eztútt magát Gatorát kell meglátogatunk Dodge Islandon. Van nála egy kocsi, amire szükségünk van, úgyhogy Calita megdob minket a pénzzel, a többi ránt bizza. Először tehát haltsunk a szigetre, ahol a figura már vár rá, az emberei azt is engednek minket a kapun. Mielőtt bemennék a tag irrodájába, mindenkepp vegyük fel az őr mellől a fegyvert és az őt csomagot (ha szükségünk van rá). Gator csak megajtszza magát, és amikor átadtuk neki a lövét, megpróbálja átvenni a fejt, és megtartani a lövét, plusz a verőt is. Jobb, ha menekülj meg a lövet, de a sportkocsiba, és ugrossunk át az ablakon a túloldalra. Ha elég gyorsak vagyunk meg lezuhanó konténer alatt is átérhetünk. Ha nem, akkor egy kicsit kerülünk kell. Egyébként is csak egyfelé mehetünk, igaz az őt tele lesz fegyveres örökkel. Miro elérjük az első autós figurát, már vagy a fél szigetet ki fogjuk irtani. Itt min-

denképp üljünk be a kocsihoz, és próbáljunk meg kitörni a szigetről az autóval. Ütközben furgonok próbálják előlenni az utunkat, lőnek rák, de ha elég gyorsan vagyunk, meg az utolsó kijáratot lezáró dämpert is megelőzhetjük. Ha ez sikerült, irány a hid, amit időközben megpróbálnak felhúzni, hogy csapdába essünk. Ha egy gyors járgánnyal vagyunk, csutka gázol az ugrathatunk a túloldalra - volt még régebben is egy hasonló küldetés, aszem a Driver 2-ben. Ha azonban nem sikerül kijutnunk a teherautó miatt, csapdába esünk. Ilyenkor legelőrevezetőbb, hogy visszabattyogjunk, és beszálljunk a másik billences kocsihoz, majd azzal nekifutva aréba tessékkelhetjük az utóból a dögöt. A dämperral viszont már ne próbálkozzunk az ugratással, hanem keressünk alternatív útvonalat, mondjuk egy hajót, amivel elhagyhatjuk a szigetet.

RETRIBUTION

Calita egy cseppet ideges Gatorra, mivel a rendesen átkúrta a fejét. A kocsi annyira már nem is számítanak, inkább a fejét akarja, úgyhogy te is Lomaz. Dodge Islandra hajtunk, és bevárjátok, amíg Gator elhagyja a szigetet. Te vezetessz, Lomaz pedig lő. Először a kisérő kocsit kell leszedni, majd lehet hajtani Gator után, amit már nem kell látni, mivel úgy vettem észre, hogy sérthetetlen a kocsi. Több útvonalon is megpróbál menekülni, de végül mindig egy kikötő mellett ki raktárnál köt ki, ahol már várnak az emberei. Itt lesz egy kis lövöldözés, de ami nagyon lényeges, hogy amikor megjelenik Gator álelőrcsíkja, nagyon igyekezz, futás ki a stégre (két őr), és pattanj te is a motorcsónakba, különben a figura lelélel. Egy kis üldözés után célba értek, néhány vizre épült házhoz. Itt messziről szedd le a kinti öröket, majd a nyílalt jelölt házba lőj be. Itt lesz vagy öt, ér, elég szemédmódon támadnak le. A folyosó túloldalán az ajtó mögött két testőr vár, majd, szedd le őket oldalról. Innen már látnod kell a Gator fejt, aki odaléts a stégen posztol. Szedd le, és már mehetünk is Nizzába.

NIZZA

WELCOME TO NICE

Calitával kellene találkozunk, de utóbban bojba kerül, úgyhogy igencsak rá kell lépünk a gázra, hogy még életben találjuk. Itt le kell szedni először az őt támadó négy figurát, majd egy kis ideig gyalog kell haladnunk és fedeznünk át a tömegesen ránt támadó tagoktól. A téren aztán felszed minket egy furgon, és folytatódik tovább a menekülés, csak ezúttal egy kicsit eltérőbb formában. Kivételesen ugyanis nem vezet, hanem lani fogunk. Az üldözéket belső nézetből, a furgon rakteréből fogjuk látni, és amíg vé-

gísgszárguldnk a városn, nekünk kell fölvet tartani az üldöz kocsikat. Legnyúl precízek (a kényes részeknél pírora wál a célkereszt), mivel ■ furgonnak elég kevés az energiája. Párszor újrá kell majd kezdened a pályát, az biztos.

SMASH & RUN

Ez egy elég jópofa küldetés. Három luxusjárgatú kell elkülni, majd menet közben a kamionra beparkolunk velük, mielőtt az visszaoérne ■ fohádiszállásunkra. Motorral kezdünk, és ne is váltsunk autóra, mivel itt nagyon fontos a gyorsaság! Lépi a gázra, át a hídon, és keresd meg az első kocsit, ami egy mélygarázsban pihen. Ha elég gyors vagy, nagyjából a kiállónál fogod elcsipni a kamiont, és csak be kell parkolnod a rakrtérbe. Szerezz gyorsan egy újabb motort, vagy egy gyors kocsit, és előzd meg a kamiont. A következő koci egy villa garázsban pihen. Pont annyit időt les, hogy a háztímb sarkában csatlakozz a kamionhoz, majd ezt a kocsit is tüntes el a rakrtérben. Most jön a neheze, ha ugyanis nincs elég idő, és nem állsz elég jól, nagyon vissza kell menned a harmadik kocsit, ami egy autózsalonban van. Kb. akkor vagy jó, ha még több mint egy mérföld messze van a bázistól a kamcsi. Így pont a nagy „S” kanyarú szerepntinnél fogod utolérni, ahol könnyen beparkolhatsz a harmadik kocsival is (van még mindig 0,6 mérföld!). Mission Completed. Két dolgot tudok csak nehezíteni ennél a feladatonál: az első, hogy nagyon ki kell centizni, hogy be tudj állni a rakrtérbe, a másik, hogy néha túl hülyén dobak ki a kamionból, és a közelében sincs járgány. Azért zsír kis küldetés.

18-WHEELER

Ennek a pályának egy kicsit A Szállító filíng van. Egy konténert kell elhagolni egy szigorúan őrzött rakrtárból, amiben valaki lapul, és leszállítani a dokkhoz. Első dolog legyen, hogy a helyszínrre siess. Nagy tudást nem igényel, hogy odatalálj, lévén, hogy senki nem zavart a területigencsál (ő őrzött és lezárta is, először is be kell jutnod valahogy. Erre több alternatíva is a rendelkezésedre áll: egyrészt be is ugrathatsz, de amire a készítő gondoltak az a csatorna, aminek a bejárata a rakrtér bejáratától balra a tengernél a sziklafalban nyílik (egyébkként úszva máshol is bejuthatsz még). Itt aztán első körben agyon kell lőnöd mindenkit, majd felmászva a darura ki kell bányászni alulról a két konténert, és az üresen álló vontatóra kell pakolnod. Amikor ez megtörténik, kinyílik az egyik rakrtár kapuja is, ahonnan emeld el a kamiont, farolj a vontatóhoz, és már kezdődhet is a menekülés. Mivel a tizennyolc kerekűvel nagyon körülményes a haladás, javasolom a széles utat, kevés kanyarral. Ütközben persze kíséretet is

kapsz, sőt több helyen le is zárják előttd ■ rendőrök az utat, de ezzel a gépszoárnak nem lesz nehéz rendet tenni közöttük. Utána már csak a dokkhoz kell levarázsolnod a járgányt, és jöhet a következő küldetés.

HIJACK

Az egyik helyi banda megszerzett egy kocsit, amire nekünk is szükségünk van. Úgyhogy nincs mese, meg is szerezzük tőlük. Ahhoz, hogy rátaláljunk a rejtekhelyükre, követni kell a teherautót, csakhogy az első kanyar után lezárják előttd az utat. Itt most két lehetőségünk van. A készítő azt szeretett volna, ha végimegyünk a kanyargós kis úton, és utolérjük a teherautót ■ sztrádon, de mivel kál a kódozás, ha szerencséd van simán el tudsz menni az utat eltorlaszólo kocsit mellett is! Sok dalod sajnos most sem lesz, kövsd a kocsit a banda fohádiszállásához, majd irts ki mindenkit - vigyázz, lesz egy őr a toronyban is! Utána nyílik a teherautó rakrtér ■ és állj be a sportjárgányra a rakrtérbe. Erre azért van szükség, mert útbán a bázisodra igencsak meg akarnak majd fogni, a koci pedig nem sérülhet. Ha a célhelyszínig nem tudod leérni az üldözidőt, egyszerűen csak szállj ki és lödd agyon őket.

ARMS DEAL

A helyi bandafőnök, Fabianne elég dühös, amiért lenyúltuk a kocsit, így aztán kinyírja Zeego-t, akitől elvileg fegyvereket szeretnénk volna vásárolni. Először is hajtunk a helyszínrre, ami persze csapda, és egy rákás helyi bandatag fog minket, akiket mészárolunk le, majd pattanjunk ■ kis teherautóba, aminek a rakrtérben ott lapul egy jó nagy adag robbanószer. Volt már ilyen küldetés az előző Driver játékokban is. Menekülünk kell, de ha a láda hátul túl nagy ütéseket kap, velünk együtt le robban. Mivel a küldetés mindkét része időre megy, csak akkor szálljunk ki a kisteherbál lelválódzni az üldözöket, ha durva biztosak vagyunk, hogy még le tudjuk szálítani a bombát Fabianne villájához.

BROOD TRAP

Fabianne válozzként egy bombát helyez el a kocsinkban, ami akkor aktiválódik, ha tartósan 50 mérföld alá esik a sebességünk - a’la fékfelöl. A sebességmérő egyébként nem vészes, mert ha elég profi driveres vagy, akkor simán meg tudod úgy csinálni, hogy soha ne essen 50 alá a sebesség, mivel az össze kanyart a talalkozó pontig be lehet venni 51-55 mph/órátval. Egyébként ajánlom a többszörös utakat, majd a part menti széles sztrádot, mivel ott könnyű elozni, és enyhék ■ kanyarok. A tengerparton aztán ■ kis nyitott furgon mellé kell beállniuk, de pontosan úgy, hogy a rakrtérben legyen Lomaz, aki így átgugrik (L1), nekünk azonban még le

kell szállítanunk ■ száguldó bombát, megőházz Fabiennek. Nem túl nehéz feladat, hiszen itt van a közelben a rakrtár, ami egyben a célpont is - csak arra figyeljünk, hogy pont időben ki tudjunk ugrani a kocsiból!

CALITA IN TROUBLE

Ez talán Nizza egyetlen nehezebb mondatolt küldetése. Calitát elkápj Fabianne villájában, ahonnan egy kocsit akart meglovasítani, és már úton a kivégzőosztag is. Előbb kell odaérnünk, mint ők. Egyébként megpróbálhatjuk a bandát ütközben elintézni, de ez nekem sosem sikerült, úgyhogy maradtam a B tervnél, azaz, hogy előbb érjek oda, mint ők. A villánál lesz egy kis tűzharc az örökkel, majd ha utolsóval is végeztünk Fabianne megpróbál felélni. Ez a játék második legkeményebb üldözése másképp. Hatalmas filíngje van az éjszakai Nizzának, amin végigszárgulva kell megállítanunk ■ helyi bandafőnököt, aki szinte hibátlanul vezet. Ha azonban ráragadunk, mint egy pitpül, egy idő után hibázik, és megállásra kényszeríthetjük, hogy aztán agyonlőjük. Zsír kis pálya!

RESCUE DUBOIS

Itt az ideje, hogy megmentsük szerencsétlen Dubois-t, akit egy éteremben tartanak fogva. Az éterem nincs túl messze, viszont annál több fegyveres fog védi. Miután kipucoltuk az összes helyiséget, a maradék roszfü megelőrök fogják ■ dolgot, és megpróbálna Dubois-val együtt felélni. Ez megint egy olyan üldözés pálya, ahol vezetned, és néped is kell. Az, hogy mennyi ideig fog ez tartani, csak rajtad áll, ugyanis hi a kocsinak leszedted az energiát, megáll és ■ testőrök (a játék hívja így őket!) kiszállnak. Már csak végezned kell velük, és Dubois biztonságban van!

HAUNTED

Dubois-val először is a laptopért kellene mennek, amiben fontos adatok lapulnak. Könnyű: csak végig kell hajózkodni a folyón, egészen a dokkig. Ott aztán elszabadul a pokol, megjelenik Jericho, felfedi a kilétét, megölök Dubois-t, még jó, hogy Tannernek sikerül felélnie, de zsákutamba kerül. Mivel nincs sok idő, hiszen Jericho-ék hamar kivágják magukat, első dolog legyen bevágódní a targonca valója mögé és felemelni egy ládát (ávtasom), ezt szállítsd a fal mellé, oda, ahol hiányzik a karzat egy része. Ha megvagy, lé a létrán, majd a ládáról ugorj át a túoldalra. Ott találás fegyvereket és eu csomagot is. Odakint nyírd ki a négy őrt, majd a következő két kocsival érkező négyet is. Be a kocsi, törj ki az útáron keresztül, majd irány a jelzett pont, ami egy kisebb spirál alakú útvesztő közepét. Itt jó sok őr lesz, plusz egy helyen gyalogolnod is kell, de aztán lehet megint kocsit

szerzeni. A helyet nagyon őrzik, nem is nagyon érdemes a főbejárattal érletelni, mivel a kocsi miatt ott ügysem tudsz bejutni. Viszont van kicsit előbbre egy mellékút, azon be tudsz jutni. Itt már csak mindenkit agyon kell lötni, kivéve a két célkeresztet jelölt figurát.

ISZTAMBUL

SURVEILLANCE

A kocsi tehát megérkeztek Isztambulba, de Lomaz nem bizik Jerichóban, aki viszont tudja, hogy itt van a Bagman, de azt nem, hogy Tanner is. A küldetés első része elég primitív, hiszen csak követni kell Jerichót, aki szinte csak egyenesen megy - csak figyelték a csikot. Amikor megállunk, nem követeljük a főbejáraton be az épületbe, hanem keresünk kell egy másik utat, ami rögtön az épület mögött a tülös sarkon találsz. Itt most lopakodnod kell, tehát mindenképp a hangompitós fegyvert válozd ki. A hátulálál őrt lödd agyon. Irány az emelet, itt is lesz még két őr. Utána a beomlott padlónál is egy, ahol egyébként le kell esned, hogy kihallgathasd Jericho-ékát. A jelenet elég hülyén ér véget, majd visszakapod az irányítást. Most ki kell jutnod az épületből, amiben rengeteg őr lesz. Ki az ajtón, le a lépcsőkon (eu csomag), majd ki ■ tetőre, de csak óvatoss, mert annyian vannak, mint a törökök. :) Át a következő tetőre, ahol az autótúra, és az építkezésnél le az utca színtre, egy rákás őr középeten. Onnan viszont már csak vissza kell autókáznod a hotelhez (alig lehet ellenséges gépkocsi bolani), úgyhogy ez is egy nagyon gyenge és rövid kis küldetés volt.

TANNER ESCAPES

Megérkezik Isztambulba a francia rendőrség is, és minket gyanúsítanak a nizzai gyilkossággal. Menekülünk kell az isztambuli yárdról, mivel az ujlényomatok szerint mi öltük meg Dubois-t. Szerencsére itt már jelen van régi pájtásunk Jones is, aki segít a menekülésben. Ez a pálya hasonló a nizzai üldözéshez, megint mi leszünk a hátsó üldözés, csak most rendőrautók fognak üldözni, és inkább a gránátvető használatát ajánlom. Kicsit nehezebb, mint az előző ilyen pálya, de semmivel sem hosszabb az üldözés.

ANOTHER LEAD

Ha jól emlékszem ezen a pályán egy helyi fegyverkereskedőt elkapunk. Üldöz addig a fickót, amíg le nem parkol, és be nem száll egy török „plázába”, ez kb. másfél percet jelent. Itt aztán a barázrok között lesz egy hatalmas nagy tűzharc, rengeteg ellenféllel, beugróval, elágazással, de szerencsére eu csomaggal is, majd a végen megtalálod a keresett gringót, aki elárulja, hol találjuk Lomazt.

ALLEWAY

A nagy találkozására a stadion mellett kerül sor, de Calita megsejté valamit és lelécel.

Ugyanígy tesz Bagman is, akit mint Jones veszel üldözőbe. A pali elég jól nyomja, de azért a sarkában lehet maradni. Több útvonalat is ismer, de végül mindig egy szűk útszakban köt ki. Tűz alá vesznek, úgyhogy kénytelenek vagyunk berohanni az egyik épületbe, ami szintén tele lesz ellenfelekkel. A korzatont kint vigyázz, mert mögötted is lesz egy őr, ott, ahol hiányos a fal. Helyiségről-helyiségre tisztázz meg a terepet, innen már nincs messze a vége!

THE CHASE

Így a vége előtt elérkeztünk a Driv3r egyetlen nehéz pályájához. Ha ezt nem kezdtem legalább húszszor újra, akkor egyszer sem. Megint Tannert irányítjuk, akivel ezúttal a stadiontól angyolosan távozó Calitát kell elkapni. A csatáridőn jól vezet, nem hibázik, és mindig határon autózik. Ennek a pályának több sarkalatos pontja is van, ahol el lehet cseszni. Az első ilyen rögön az elején az első keresztvező, ahol, ha rosszul jön ki a keresztvező forgalom, már cseszheted is. A hosszú egyenesen aztán meg lehet érezni mögött, mert a te kocsi végsebessége nagyobb, mint az övé. A második pont a jobb kanyar, ahol, ha rosszul méred fel a fektávót megleg, és szintén fújhatod. A harmadik, következő szakasz, amikor a nyomorogved szűk utcáin kell

követned, amolyan rally stílusban (farolagva). Utána viszont jön egy könnyebb rész a főúton, a végén egy enyhé jobb kanyarral, majd egy újabb egyenes szakasz, és végül egy park, ahol rövidíteni tudsz, de vigyázz ■ főkra. Akármilyen jó vagy, a végén a csatá előbb éri el a hidat, mint épp felnyitnak, és lelécel. Keresned kell egy másik utat át a földalatra, méghozzá nagyon gyorsan. A bátrabbak megpróbálhatják úszva is, de én inkább a motorcsónakot ajánlom. A túlponton azonban Calita megleg egy cross-motorral, úgyhogy az üldözés folytatódik, csak most már két keréken! Szerencsére ez már egy jóval rövidebb szakasz, enyhé kanyarokkal, csak a végén, a két szűk kapunál kell vigyázni, meg a parkban egy fordulónál. A második kapunál aztán mindenképp el fogod kapni – már ha eljutsz odaig.

BOMB TRUCK

Az elfogott Calita énekel, mint a kismadár, így aztán megkezdődhet a megfigyelés, ami sikerrel is jár: megjelenik Jericho és Bagman is a pénzsel, de Jericho kivét, és megpróbál lelecelni a teherautóval. Az utolsó előtti kis pálya mindössze egy szösszenet a végfejekkel előtt. Egyébként sem lehetne két és fél percnél hosszabb, mivel ennyi az időlimit, ami alatt taccsra kell tennünk a teherautót – de azt azért igazán megoldhatják volna, hogy legalább három sarokig tartson ki az energiája. (Mérthogy én kb. ■ második saroknál szoktam végez-

ni.) Nem is igényel nagy tudományt, csak maradjunk szorosan a fenékekben, akkor nem tud eltalálni minket a kihajított robbanó hordókkal. Ezután viszont felgyorsulnak az események.

CHASE THE TRAIN

A kocsiában nem Jericho, csak az egyik csicskása ült. Kettéváltak, a fekete Vaubannal együtt Bagman után veti magát után, te pedig a vonatot után, amin Jericho utazik. A vonatot hamar utólrheted, hiába lőnek rád az utolsó kocsiból, majd a bal oldalán meg is előzheted, jóval az első hid előtt, ha padlóig nyomod. A végén szintén egy hidra kell előbb érned, mint a vonat, és jöhet az utolsó felvonás.

CHASE JERICO

Ez már a végjáték: futás Jericho után. A környék pedig inkább hasonlít egy háborús övezetnek, mintsem csendes külvárosnak, mindenfelé rendőrké és gengszterek. Itt vannak Jones-ék is. Lőj gáyon mindenkit (de azért maradjunk életben Jones-ék) és árd utat ■ mellékutakkal Jericho-t, akit a szemeset konténer fedezékéből egyszerűen leszedhetsz. Vége, csapó, ennyi!

Tanner az utolsó pillanaton elgyengül, és ez az életbe kerül – hacsak a Driver 4 készítői másként nem gondolják.

EXTRÁ

Ha lenyomtatd a játékot és végig-

vártad a stábilistát is, egy érdekes felíratra lehetsz figyelmes: keresd a rejtejt kocsikat és szereplőket a városokban. Nem mondom, hogy hatalmas ötlet, de legalább van némi plusz feladatunk. Kocsi! én ez idáig egyet találtam: a targoncát a kikötőben. A figurák keresése közben viszont kellemes meglepetés ér: Timmy Vermellist (aki egy kis névváltoztatásan esett át) kell le vadászni mind a három városban. A passz városoként tíz helyen kell agyongyóni – felismerni könnyű, hiszen mindig abban a rikító csicskás ingben grasszál, egy automatával, és amint meglátjuk, tűzeln kell. Az előfordulási helyeit most direkt nem írom le mind, hiszen nem nehéz becsékeszni (Nizzában például a stég végén, a világítótoronyban van, Miamiában a stadionban barikádózta el magát egy felborított italautomata mögé, Isztambulban pedig többek között a diszkó, „irodájában” is megtalálhatjuk). Ha egy városban mind a tíz helyen likvidáltuk, fegyvereket, löszereket nyithatunk meg.

(Egyébként meg a diszkóról jutott eszembe: először nappal vetődtem el arra, és nem lepdőtem meg, hogy tők őrös volt a szórakozóhely. Legközelebb viszont direkt éjjel mentem, de akkor is ugyanez a látvány fogadott: üres táncparkett, pultos nélküli bár. Ezt egy GTA-ban biztos, nem hagyják volna ennyiben a készítőik. Na, az ilyen dolgok miatt nem lehet a Driver 3 így irány.)

Csipi M Lee
csipimlee@freemail.hu

FULL SPECTRUM WARRIOR (XBOX) SEGÍTSÉGEK

HASZNOS TUDNIVALÓK

Egyesíken mozgatószámunk alapja a norancsárga, négy karikából álló kurzor, amit a bal karral lehet a terepen ide-oda csúsztatni. A négy karika ■ négy katona helyét jelöli. Közülük a citromsárga a Team Leader, vagyis ■ csapafőnök pozícióját mutatja. A kurzorral alapvetően négyféleképpen tudunk helyezkedni: nyílt terepen V-alakban, fél mellett liborában, sarkon liborában, illetve objektum mögött a dobókocsi négy pótyának alakjában. Hogy épp milyen formációt fog látni csapatunk, a kurzor karikáinak rendeződéséből érezzük.

Az egy adott hely fedezékét is nyújt, azt a képernyő jobb alsó négyzetében megjelenő, sematikus sarok vagy objektum ikon adja tudunkra. Kis gyakorlással nagyon rá lehet érezni a helyezkedésre. A kurzor kivételén tapad a falozhöz, és szinte magától ajánja fel a lehetséges fedezéket, szóval nem kell a helyezkedés pontosságát belátni. További pozitívum, hogy kurzorunk átlátszik a tereptárgyakon, így alaktudunkat könnyedén tudjuk akár az objektumok takarásában lévő oldalára is pozícionálni.

Házak sarkaihoz való beállásuk fontos, hogy a Team Leader (citromsárga karika) kerüljön a sarokba, különben a csapat nem tudja hatékonyan biztosítani a sarok földalát. A helyes beállítást jelzi ■ jobbra áll megjelölés, sárga sarok ikon is.

Saját katonáinkhoz hasonlóan az ellenfél fölött is egy szürke pajzs jelzi, ha fedezékben van. Fehér nyílát látunk a pajzsban, mikor ő is, mi is egyszerre vagyunk fedezékben. Ilyenkor az egymásra való lövöldözés haszontalan, csak a löszert fogyasztja, más taktikához kell folyamodni. Fennmaradó löszerszármaként egyébként szövegesen arányban balra alul, a fegyver képe mellett látjuk. 50% alatt már érdemes alaposan megfontolni, belemenünk-e végülhatatlan tűzharcba. Pállya végén a munició magától visszatöltődik.

A képernyő bal alsó részében látható kereszt a D-Pad gombjait jelöli, láthatunk X nyomva tartása után a gránátok között, illetve alaphelyzetből csapatunk tagjai közt (nem mindig szükség lenne rá). A rövidítések jelentése a következők: TL – Team Leader, II – Rifleman, G – Grenadier, AR – Automatic Rifleman.

Helyváltoztatás közben is biztosíthatunk egy kijelölt zónát. Ehhez előbb bal karral határozunk meg ■ helyet, ahova menni szeretnénk, majd nyomjuk le hosszán az A-gombot. Utána bal karral mutassuk rá a biztosítást kívánt zónára, majd ismét A-gomb, és katonáink már mennek is, puskáikat ■ megfelelő irányba készenlétben tartva.

Ügyeljünk ■ mentési pontokra! Ez mindig egy sárga kör a földön, felette szándék

katonai emlékműbe lebeg. Egy csapattal találkozunk a kör közepébe, másikkal a köztébe.

ALAP GOMBHÖRÖZÉS

L – zoom
R – a katonák által be nem látott tér szürkévált
Bal kar – kurzor mozgatója, benyomva forgatni lehet a kurzort
Jobb kar – kamera, megnyomva az adott irányba fordulnak a katonák
D-Pad – katona valóválasza
A – végrehatás, akció
X – tűzszektor kijelölése, hosszán nyomva gránát
Y – csapóváltság (hosszán nyomva Charlie team)
■ – kiadott parancs visszavonása, illetve azonnali fedezék keresése
Fekete gomb – GPS
Fehér gomb – rádió

TŰZPARANCSONK

Egyszerű tájékozódás kiadása: X, utána bal karral kijelölünk a tűz alá vett zónát, végül A-gomb.
Kézgránát dobás: X hosszán, D-Pad balra (ha nem ez van alaplól kiválasztva), röppálya ívének és irányának megadása bal karral, majd A-gomb.
M203 aknavető használata: X hosszán, D-Pad le (ha nem ez van alaplól kivá-

lasztva), irány megadása (esetleg zoom használattal, mert itt kivételesen számol a célzás), majd A-gomb.
Füstgránát használata: X hosszán, D-Pad jobbra (ha nem ez van alaplól kiválasztva), röppálya ívének megadása, majd A-gomb

OPS DISPLAY JELZÉSEI

■ Kék háromszög fehér körrel – soron következő checkpoint
■ Nagy, zöld, átlátszó háromszög – mutatja, melyik irányban állunk éppen
■ Narancssárga háromszög A, illetve B jelzéssel – Alpha és Bravo team
■ Sárga pötty – elsősegély hely

AZ „ARMY VERSION” GOMBHÖRÖZTÁSA

L – kurzor resetelése
R – zoom
Bal kar – kurzor mozgatója
Jobb kar – kamera mozgatója
D-Pad – emberek közti váltás egyenként mozgatószukhoz
A – végrehatás, akció
X – kiadott parancs visszavonása
Y – cálkereszt
■ – csapóváltság
Fekete gomb – SL mozgatója
Fehér gomb – info képernyő

Teljesíted egyszer a játékok úgy, hogy megszerzed a három kulcsfontosságú tárgyat az "Underwater Temple"-es és a "Mami St. Michael" pályák "Phantom Realm" bonusz pályáira, majd kezdj új játékok, és "Somonosue" jelenből kezdőhelyszínen megálló a fiktos karrieres.

A valódi megkeresés megítélése:
Szeress meg minden "Haozi"-t "Ako"-tól.

A "Heihachi Buraiden" mini-játék megítélése:
Párgesd ki a játékok egyszerű, bármilyen nehézségi fokozaton.

A "Puzzle" mini-játék megítélése:
Párgesd ki a játékok egyszerű "Normal" nehézségi fokozaton (bár lehet, hogy más nehézségi fokozaton működik, és az eredeti leírás a normális játékok a főjátékot alatti, nem a nehézségi fokozat raj), és közben ma összes logikai feladványt is teljesíted.

A "Secret Training Mode" mini-játék megítélése:
Párgesd ki a játékok egyszerű bármilyen nehézségi fokozaton, és közben az összes alig gyakorló küldetés is teljesíted, tehát a "Normal Training Mode"-n, a következő játék során lesz elérhető a "Secret Training Mode" mini-játék.

A "Shooting" mini-játék megítélése:
Párgesd ki a játékok egyszerű "Normal" nehézségi fokozaton.

Az osztályzatod mellé a "Bravery" címet is megszerzed az alábbi módon:
Párgesd ki a játékok úgy, hogy közben egyszer sem mész alát.

Az osztályzatod mellé a "Critical" címet is megszerzed az alábbi módon:
Párgesd ki a játékok úgy, hogy közben az ellenségek legalább 40 százaléka "Critical" támadással öld meg.

Az osztályzatod mellé a "Defense" címet is megszerzed az alábbi módon:
Párgesd ki a játékok úgy, hogy közben 5120-nál kevesebb verítékot gyűjtesz be.

Az osztályzatod mellé az "Explore" címet is megszerzed az alábbi módon:
Párgesd ki a játékok úgy, hogy közben megálló és kinyitod mind a 23 "Tengu" kincses ládát.

Az osztályzatod mellé az "Offense" címet is megszerzed az alábbi módon:
Párgesd ki a játékok úgy, hogy közben 3000, vagy annál is több ellenfelet öld meg.

Az osztályzatod mellé az "Speed" címet is megszerzed az alábbi módon:
Párgesd ki a játékok 5 óra alatt, vagy azon belül.

Gyorsanere eléréséhez:
Ha van olyan ruhád, aminek viseléskor "Ako" körülötted párgesd el az energiát, a folyamatot kicsit meggyorsíthatod, ha te is forgatod a jobb analóg kart körbe-körbe, mindegy, hogy milyen irányba.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

"Alyssa" karakter kollázsának megítélése:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Alyssa"-val, és szerezz 500 pontot.

"Cindy" karakter kollázsának megítélése:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Cindy"-vel, és szerezz 500 pontot.

"David" karakter kollázsának megítélése:
Nyomj le három szabadon választott pályát "David"-del, és szerezz 500 pontot.

"George" karakter kollázsának megítélése:
Nyomj le három szabadon választott pályát "George"-zzal, és szerezz 500 pontot.

"Jim" karakter kollázsának megítélése:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Jim"-mel, és szerezz 500 pontot.

"Kevin" karakter kollázsának megítélése:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Kevin"-nel, és szerezz 500 pontot.

"Mark" karakter kollázsának megítélése:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Mark"-kal, és szerezz 500 pontot.

"Yoko" karakter kollázsának megítélése:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Yoko"-val, és szerezz 500 pontot.

SAMURAI JACK: THE SHADOV OF AKI

A "Crystal Sword" fegyver megítélése:
A játék közben húzd lefelé, és tartd lefelé a Bal Analóg Kart, a mellé húzd Felfelé, és tartd Felfelé a jobb Analóg Kart-ot, és ezek mellé add be az X, Kér, Nygzelet és Háromszög gombkombinációt is.

A "Flame Blade" fegyver megítélése:
A játék közben húzd Felfelé, és tartd Felfelé a Bal Analóg Kart, a mellé húzd Felfelé, és tartd lefelé a jobb Analóg Kart-ot, és ezek mellé add be az X, Kér, Nygzelet és Háromszög gombkombinációt is.

A "Health Meter" csík újratöltése:
A játék közben húzd Felfelé, és tartd Balra húzza a Bal Analóg Kart, a mellé húzd Jobbra, és tartd Jobbra húzza a jobb Analóg Kart-ot, és ezek mellé add be az X, Háromszög, Nygzelet, Kér, X, Háromszög, Nygzelet és Kér gombkombinációt is.

A "Zen Meter" csík maximális növelése és egyben újratöltése:
A játék közben húzd Felfelé, és tartd Balra húzza a Bal Analóg Kart, a mellé húzd Jobbra, és tartd Jobbra húzza a jobb Analóg Kart-ot, és ezek mellé add be a Kér, X, Nygzelet és Háromszög gombkombinációt is.

A kényszerű elnyerése, megítélése:
Párgesd ki a játékok "Normal Mode" nehézségi fokozaton.

A modellés elnyerése, megítélése:
Párgesd ki a játékok "Hard Mode" nehézségi fokozaton.

A választások elnyerése, megítélése:
Párgesd ki a játékok "Easy Mode" nehézségi fokozaton.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Az 1-es számú kártya megítélése mind a 16 játékos számára:
Nyerd meg a "Challenger" vagy a "Professional" játékmódot.

A "Grand Slam" kártyák megítélése:
Teljesíted meg ével "Pro Tour" játékmódban.

A rejtek kameranézetek megítélése (tajnos valószínűleg nem a női állókész rejtekjeit ezeket a kamerákat):
Teljesíted meg ével "Pro Tour" játékmódban.

A 3-as számú kártya megítélése:
Nyomd le a "PRO" játékosokat a "Pro Tour" játékmódban.

A 5-ös számú kártyát (valószínűleg ruhát) megítélése:
Nyerd meg a "Challenger" vagy a "Professional" játékmódot minden választott játékoskal.

"Cassandra Alexandra" karakter megítélése:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot egy női játékoskal "Pro" nehézségi szinten.

"Heihachi Mishima" karakter megítélése:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot egy férfi játékoskal "Challenger" nehézségi szinten.

"Ling Xiaoyu" karakter megítélése:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot egy női játékoskal "Challenger" nehézségi szinten.

"Nostalgia Sander" karakter megítélése:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot "Filichu"-val "Fucking Hard" nehézségi szinten. - Hahaha, bedőltek!

"Raphael Sorel" karakter megítélése:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot egy férfi játékoskal "Pro" nehézségi szinten.

PLAYSTATION 2 ÉS XBOX MULTI KÓDOK, TÍPPEK ÉS CSALÁSOK

HIDA BALLERS

Az alábbi kódokat a "Phrase-ology" képernyőn kell beadni, természetesen a bal oldalon felsorolt dolgokat is (egy oldalon sorozatos kódokat nyitnak meg, gondom az alternatív kinezteték 52-ig nem tudom válogatni). Ezen azonban a játékok kezdete előtt képernyőre be kell adni az Y, B, B, X, X, X és F kód gombkombinációt az alternatív kinezteték kiválasztásához:

"Allan Houston" alternatív kinezteték megítélése:
"JACKER BOCKER PLEASE"
"Allen Verson" alternatív kinezteték megítélése:
"KILLER CROSSOVER"
"Allen Verson" lemezstúdiójának megítélése: "THE ANSWER"
"Alonzo Mourning" alternatív kinezteték megítélése:
"RISING SUN"
"Amore Stoudamire" alternatív kinezteték megítélése:
"RISING SUN"
"Antoine Walker" alternatív kinezteték megítélése:
"BALL HAWK"
"Borzo Davis" alternatív kinezteték megítélése:
"STYLIN' & PROFILIN"
"Ben Wallace" alternatív kinezteték megítélése:
"RADIO CONTROLLED CARS"
"Bill Russell" alternatív kinezteték megítélése:
"CELTICS DYNASTY"
"Blitz" alternatív kinezteték megítélése:
"TOWERS OF POWER"
"Carmelo Anthony" alternatív kinezteték megítélése:
"NEW TO THE GAME"
"Chris Webber" alternatív kinezteték megítélése:
"24 SECONDS"
"Clyde Drexler" alternatív kinezteték megítélése:
"CLYDE THE GUDE"
"Dajuan Wagner" alternatív kinezteték megítélése:
"HALL HANGTIME"
"Dorke Milice" alternatív kinezteték megítélése:
"HALL FASTBREAK"
"Darryl Dawkin" alternatív kinezteték megítélése:
"RIM WRECKER"
"Dikembe Mutombo" alternatív kinezteték megítélése:
"IN THE PAINT"

"Dominique Wilkins" alternatív kinezteték megítélése:
"DUNK FEST"
"Eddie Jones" alternatív kinezteték megítélése:
"BALLER UPSISING"
"Elton Brand" alternatív kinezteték megítélése:
"REBOUND"
"George Gervin" alternatív kinezteték megítélése:
"THE ICEMAN COMETH"
"Ishia Thomas" alternatív kinezteték megítélése:
"TRUE BALLER"
"John Stockton" alternatív kinezteték megítélése:
"HOCKEY IT"
"Joan Kidd" alternatív kinezteték megítélése:
"PASS THE ROCK"
"Joan Terry" alternatív kinezteték megítélése:
"BALL ABOVE ALL"
"Joan Williams" alternatív kinezteték megítélése:
"GIVE AND GO"
"Jerry Stackton" alternatív kinezteték megítélése:
"STOP DROP AND ROLL"
"John Stockton" alternatív kinezteték megítélése:
"COURT VISION"
"Julius Irving" alternatív kinezteték megítélése:
"ONE ON ONE"
"Karl Malone" alternatív kinezteték megítélése:
"SPECIAL DELIVERY"
"Kerion Martin" alternatív kinezteték megítélése:
"TO THE HOLE"
"Kevin Gamet" alternatív kinezteték megítélése:
"BOSS HOUS"
"Kevin McHale" alternatív kinezteték megítélése:
"HOLLA BALL"
"Kobe Bryant" alternatív kinezteték megítélése:
"JAPANESE STEAK"
"Kobe Bryant" alias otthonának megítélése: "EURO CRIB"
"Larry Bird" alternatív kinezteték megítélése:
"HOOSIER"
"Latrell Sprewell" alternatív kinezteték megítélése:
"SPEED"
"Lester Jones" alternatív kinezteték megítélése:
"KING JAMES"
"Magic Johnson" alternatív kinezteték megítélése:
"LAKER LEGENDS"

"Manu Ginobili" alternatív kinezteték megítélése:
"MANU"
"Michael Finley" alternatív kinezteték megítélése:
"STUDENT OF THE GAME"
"Mike Bibby" alternatív kinezteték megítélése:
"CELESTIALS & SCHEMES"
"Moses Malone" alternatív kinezteték megítélése:
"LOST FREESTYLE FILES"
"Note Tiny Archibald" alternatív kinezteték megítélése:
"NATE THE SKATE"
"Nene" alternatív kinezteték megítélése:
"RAGS TO RICHES"
"Oscar Robertson" alternatív kinezteték megítélése:
"AINT NO THING"
"Pau Gasol" alternatív kinezteték megítélése:
"POW POW POW"
"Paul Pierce" alternatív kinezteték megítélése:
"SUCKER SHOT"
"Pistol Pete" alternatív kinezteték megítélése:
"PISTOL PETE"
"Rashard Lewis" alternatív kinezteték megítélése:
"FAST FORWARD"
"Richard Hamilton" alternatív kinezteték megítélése:
"BRING DOWN THE HOUSE"
"Roy Allen" alternatív kinezteték megítélése:
"ALL STAR"
"Reggie Miller" alternatív kinezteték megítélése:
"FROM DOWNTOWN"
"Richard Hamilton" alternatív kinezteték megítélése:
"RIP"
"Robert Parish" alternatív kinezteték megítélése:
"THE CHIEF"
"Scottie Pippen" alternatív kinezteték megítélése:
"PLAYMAKER"
"Scottie Pippen" patchjának megítélése: "NICE YAOHT"
"Shaquille O'Neal" alternatív kinezteték megítélése:
"DIESEL RULES THE PAINT"
"Shawn Marion" alternatív kinezteték megítélése:
"WAKE UP MARK"
"Stephen Marbury" alternatív kinezteték megítélése:
"RATUNIMU PAINT"
"Steve Francis" alternatív kinezteték megítélése:
"ANKLE BREAKER"

"Steve Francis" másik alternatív kinezteték megítélése:
"RISING STAR"
"Steve Nash" alternatív kinezteték megítélése:
"HAIR CANADA"
"Tim Duncan" alternatív kinezteték megítélése:
"MAKE IT TAKE IT"
"Tony Parker" alternatív kinezteték megítélése:
"RUN AND SHOOT"
"Troy McGrody" alternatív kinezteték megítélése:
"LIVING LIKE A BALLER"
"Karl Malone" ágynak megítélése: "ICE HOUSE"
"Wally Szczerba" alternatív kinezteték megítélése:
"WORD"
"Walt Frazier" alternatív kinezteték megítélése:
"PENETRATE AND PERPETRATE"
"Wes Unseld" alternatív kinezteték megítélése:
"CUD SCHOOL"
"Willis Reed" alternatív kinezteték megítélése:
"HALL OF FAME"
"Wilt Chamberlain" alternatív kinezteték megítélése:
"WILT THE STILT"
"Yao Ming" alternatív kinezteték megítélése:
"CENTER OF ATTENTION"
"Yao Ming" iskolás alternatív kinezteték megítélése:
"PREP SCHOOL"
Az 1-es számú speciális mozi megítélése: "JUICE HOUSE"
Az 2-es számú speciális mozi megítélése: "NBA SHOWTIME"
A 3-as számú speciális mozi megítélése: "NBA BALLERS RULES"
A 4-es számú speciális mozi megítélése: "HAT-CHET MAN"
Az 5-as számú speciális mozi megítélése: "SLAM SHOTS"
Az 1-es számú speciális cipő megítélése: "DUB DEUCE"
A 2-es számú speciális cipő megítélése: "COLD STREAK"
A 3-as számú speciális cipő megítélése: "LOST Y4 SHOES"
Minden itt felsorolt és minden alternatív kinezteték megítélése: "NBA BALLERS TRUE PLAYA"

ATARI

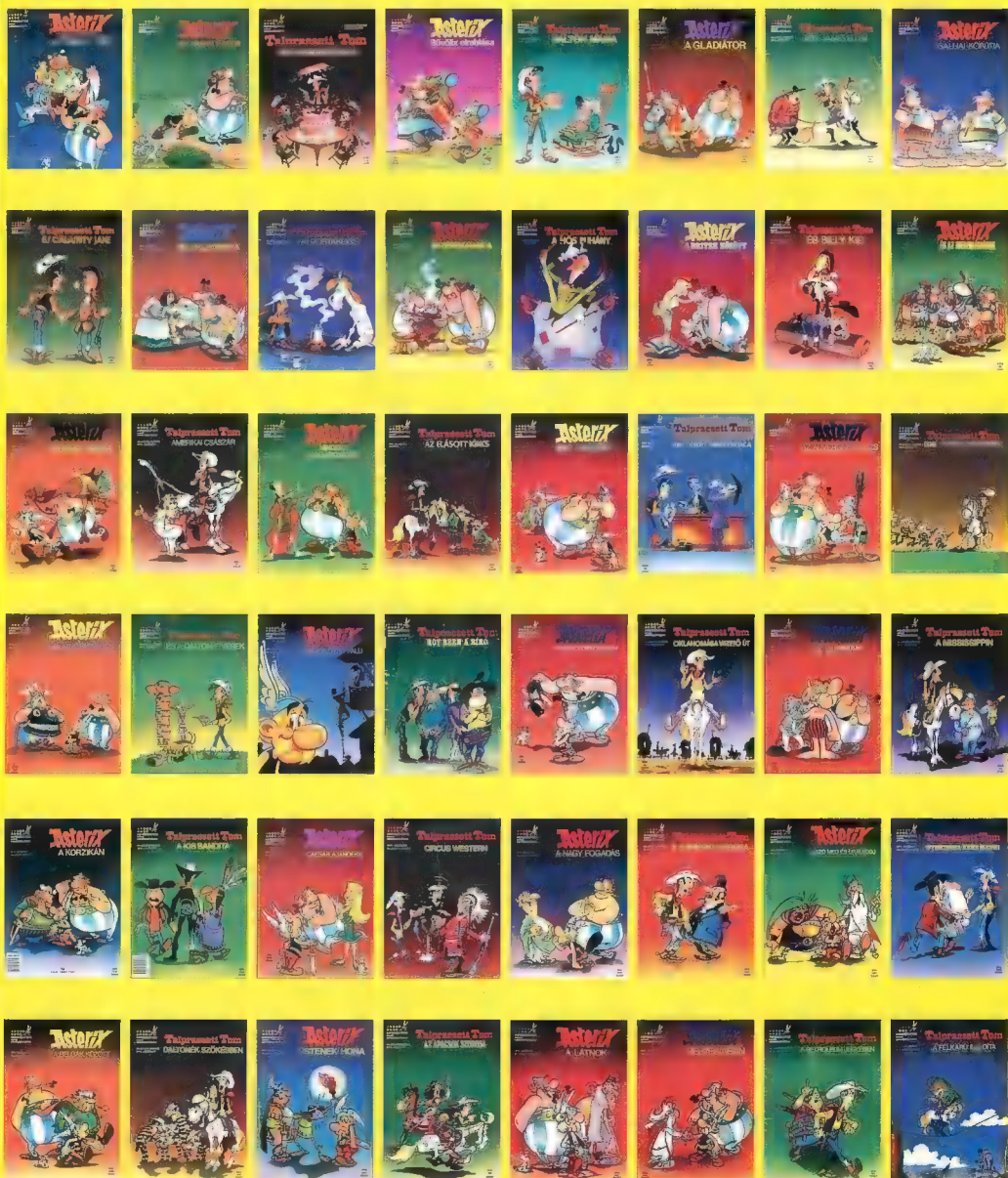
576
KONZ
E





Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük az itt látható régi kiadású Asterix és Talpraesett Tom képregényeket. Ha valamelyik megvan neked HÍVJ!

Tel.: 369-26-86 MARTIN





INK PLAYMOR HÉLYZETJELENTÉS VS. SNK VS. CAPCOM! 5VC CHAOS - VS - THE KING OF FIGHTERS 2002 DUPLA ÉRTÉK

A 2000. év első napjától az SNK felelti irányítást az Aruze vette át. Az Aruze Japán egyik vezető pachinko és pachislot gyártója, rugalmasan bevetések bírálása. Nyílt titok, hogy a SNK-nak 1998 végére már igen komoly anyagi gondjai voltak – inkább a kárho pachinkószárítók, és az intellektuális bulidórok feletti szabad rendelkezés fejében szívesen kisegítették cégüket. Nanó – ezen bíráltságny megkaparintása lehetővé tette ugyanis az Aruze számára, hogy a Japánban elkeseredetten népszerű SNK játékokkal képeivel felcímezett nyerőgépek hadiseregét hozza forgalomba.

Az egész balhé gyorsan és fájdalommentesen tört napire. Az Aruze magától lett a cég további sorsára – tulajdonosként nem érdekeltek az új fejlesztés, ergo nulla jött csorgott az új játékművek játékok ácsoslati szorgalmazó mostoha-leadnyallatának. A konzolos átiratok sorsa még szerencsétlenebbül alakult: ezen percek egyetlen SNK termék a Garou: Mark of the Wolves Dreamcast változata, mely csupánként az amerikai Agegate éberegének közérthetően látogatott el az Államokba – hozzánk pedig már egyáltalán nem.

Az SNK-1 egykoron megalapító Eikichi Kawasaki úrnak a helyzeiből igen gyors úton eleget lett. Cége haladtól – ávenit, kihátrálták őket. Fogta hát magát, meg néhány jó emberét, és ravasz tervet eszelt ki a menekülésre. Elhagyta a céget, és új vállalkozásba kezdett. Ebbsóztól kereskedelmi név vált.

Az Aruze közben folytatta a rembolást: a japán iradán kívül minden felé az SNK képviselést beadták – az pedig, meglozva immár két fontos piac beveteléről, tovább száguldozt Gyethe-n felé.

2000 végén az Aruze részvényesek azon csoportja, akik SNK részvényekkel rendelkeztek, beperelték az Aruzét, mondván az feladás az SNK immár

260 millió amerikai dollárba rúgó veszteségért. Az Aruze, hogy elkerülje az SNK további adósság-halmazát, csődeljárati kezdeményezést leadnyallatott ellen. Az SNK pedig, a japán játékművek körnélmének egyik legfényesebb csillaga, szépen csendben csödbe ment, megfogott, kiparant. A halál pillanata, a rigor mortis 2001. október 22-én állt be.

Kalafopács alá került minden – így a szellemi tőke tulajdonosa is. A legnagyobb hibát pedig ki



más lehetett volna, mint régi ismerősrünk, Kawasaki szén. Immár az a Brezzel-féle, a King of Fighters 2001 és 2002 fejlesztésére a korai Eikichi kopja meg – a céget szünteti Kawasaki alapította. A semmiből felhínt, Playmore nevű cég felvásárolta a Brezzel-féle – ez is Kawasaki vállalkozása volt. Az égregr úgy cikázott a finanszírozás világ útvesztőjében, hogy az valami szűdület: az cél nem kevesebb volt, mint

apró darabokból újra összerakni azt, amit valaha SNK-nak hívtak.

2003. július 7-én aztán sikeresen visszatért a név is, a Playmore immérvégre kidobta, hogy ámevise magát. A cég új neve: SNK Playmore.

Fanfórk szűkít, konfeti hullott. Mindenki boldogságban és örömben úszott, egyetlen dolgot azonban minden rajongó meglepetkezett: ez a új cég

apró darabokból újra összerakni azt, amit valaha SNK-nak hívtak.

2003. július 7-én aztán sikeresen visszatért a név is, a Playmore immérvégre kidobta, hogy ámevise magát. A cég új neve: SNK Playmore.

Fanfórk szűkít, konfeti hullott. Mindenki boldogságban és örömben úszott, egyetlen dolgot azonban minden rajongó meglepetkezett: ez a új cég

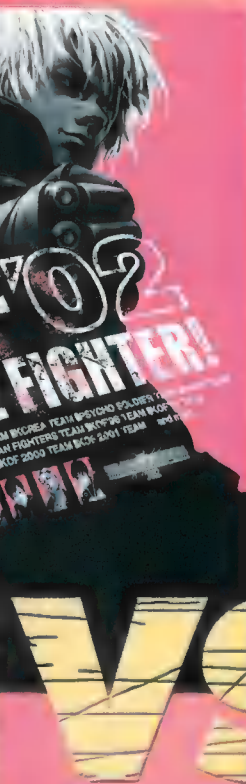
apró darabokból újra összerakni azt, amit valaha SNK-nak hívtak.

2003. július 7-én aztán sikeresen visszatért a név is, a Playmore immérvégre kidobta, hogy ámevise magát. A cég új neve: SNK Playmore.

Fanfórk szűkít, konfeti hullott. Mindenki boldogságban és örömben úszott, egyetlen dolgot azonban minden rajongó meglepetkezett: ez a új cég

apró darabokból újra összerakni azt, amit valaha SNK-nak hívtak.

2003. július 7-én aztán sikeresen visszatért a név is, a Playmore immérvégre kidobta, hogy ámevise magát. A cég új neve: SNK Playmore.



csak nevében a régi. A veterán SNK programozók, grafikusok és zenészek szétszóródtak, új stúdiókhoz kerültek, saját vállalkozásba kezdtek. Kevesen maradtak itt a régi vállalkozás körül, a bár az új generáció minden íde lehetett megtesz – ráadásul rop-pant tehetség is – egyelőre nem más, mint egy csapat szorgalmas tanuló újonc.

Az SNK tehát átmeneti időszakot él át. Ötthonukba csak most botorkált a főnix-csapat első két szümpyörögőse, melyek egyelőre sajnos járuléktal – nem nevezhetők méltó falkyónak. Sebaj – majd idővel.

Büszkét az SNK Vs. Capcom: 5VC Chaos érkezett (akkor is a játékmű megjelenését lekinthetvélendog és készült később). Mikor a két vállalkozás egymás nyakába bontult, a meggyezés úgy szűk, hogy a Capcom Vs. SNK játékok profilita a Capcomot illik, az SNK Vs. SNK játékok bevétele pedig az SNK kasszába vándorol. A Cap-

am az évek során sikerrel fejle rangosága szégyény tehetett, az SNK azonban eladja Neo Geo Pocket játékokra szorítkozott. Az új tehát elfaj – harca lett.

Ami nem érhet különösebb kritikát, az általános prezentáció és a felhazott. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csapós marstokója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyesen a SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékból). 36 karakter – a 12 rejtett protagoista a karakter-váltás képményén az RI gomb leegyezve tartása mellett cíválható képhe. A kíndát a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Wizard (Red Earth) játékok palettájának egészésges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már meggyesebb színt: talárluk itt csodálatos, közel pikareszk. Amíg az Agony-i meggyeszenlő termésszel panorámát (Green of Forest), Metal Slug katonakomplexus (Insect Temple), de végül a végletekig ronda, puritán, szürke arányt is lehagyott gyánte-

Ami nem érhet különösebb kritikát, az általános prezentáció és a felhazott. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csapós marstokója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyesen a SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékból). 36 karakter – a 12 rejtett protagoista a karakter-váltás képményén az RI gomb leegyezve tartása mellett cíválható képhe. A kíndát a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Wizard (Red Earth) játékok palettájának egészésges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már meggyesebb színt: talárluk itt csodálatos, közel pikareszk. Amíg az Agony-i meggyeszenlő termésszel panorámát (Green of Forest), Metal Slug katonakomplexus (Insect Temple), de végül a végletekig ronda, puritán, szürke arányt is lehagyott gyánte-

Ami nem érhet különösebb kritikát, az általános prezentáció és a felhazott. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csapós marstokója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyesen a SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékból). 36 karakter – a 12 rejtett protagoista a karakter-váltás képményén az RI gomb leegyezve tartása mellett cíválható képhe. A kíndát a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Wizard (Red Earth) játékok palettájának egészésges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már meggyesebb színt: talárluk itt csodálatos, közel pikareszk. Amíg az Agony-i meggyeszenlő termésszel panorámát (Green of Forest), Metal Slug katonakomplexus (Insect Temple), de végül a végletekig ronda, puritán, szürke arányt is lehagyott gyánte-

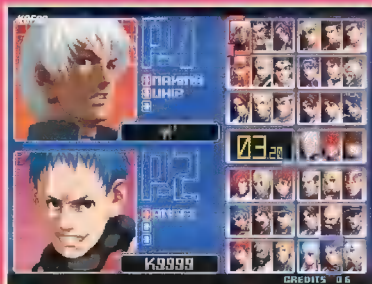
Ami nem érhet különösebb kritikát, az általános prezentáció és a felhazott. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csapós marstokója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyesen a SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékból). 36 karakter – a 12 rejtett protagoista a karakter-váltás képményén az RI gomb leegyezve tartása mellett cíválható képhe. A kíndát a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Wizard (Red Earth) játékok palettájának egészésges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már meggyesebb színt: talárluk itt csodálatos, közel pikareszk. Amíg az Agony-i meggyeszenlő termésszel panorámát (Green of Forest), Metal Slug katonakomplexus (Insect Temple), de végül a végletekig ronda, puritán, szürke arányt is lehagyott gyánte-

Ami nem érhet különösebb kritikát, az általános prezentáció és a felhazott. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csapós marstokója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyesen a SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékból). 36 karakter – a 12 rejtett protagoista a karakter-váltás képményén az RI gomb leegyezve tartása mellett cíválható képhe. A kíndát a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Wizard (Red Earth) játékok palettájának egészésges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már meggyesebb színt: talárluk itt csodálatos, közel pikareszk. Amíg az Agony-i meggyeszenlő termésszel panorámát (Green of Forest), Metal Slug katonakomplexus (Insect Temple), de végül a végletekig ronda, puritán, szürke arányt is lehagyott gyánte-

Ami nem érhet különösebb kritikát, az általános prezentáció és a felhazott. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csapós marstokója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyesen a SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékból). 36 karakter – a 12 rejtett protagoista a karakter-váltás képményén az RI gomb leegyezve tartása mellett cíválható képhe. A kíndát a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Wizard (Red Earth) játékok palettájának egészésges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már meggyesebb színt: talárluk itt csodálatos, közel pikareszk. Amíg az Agony-i meggyeszenlő termésszel panorámát (Green of Forest), Metal Slug katonakomplexus (Insect Temple), de végül a végletekig ronda, puritán, szürke arányt is lehagyott gyánte-

Ami nem érhet különösebb kritikát, az általános prezentáció és a felhazott. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csapós marstokója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyesen a SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékból). 36 karakter – a 12 rejtett protagoista a karakter-váltás képményén az RI gomb leegyezve tartása mellett cíválható képhe. A kíndát a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Wizard (Red Earth) játékok palettájának egészésges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már meggyesebb színt: talárluk itt csodálatos, közel pikareszk. Amíg az Agony-i meggyeszenlő termésszel panorámát (Green of Forest), Metal Slug katonakomplexus (Insect Temple), de végül a végletekig ronda, puritán, szürke arányt is lehagyott gyánte-

Ami nem érhet különösebb kritikát, az általános prezentáció és a felhazott. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csapós marstokója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyesen a SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékból). 36 karakter – a 12 rejtett protagoista a karakter-váltás képményén az RI gomb leegyezve tartása mellett cíválható képhe. A kíndát a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Wizard (Red Earth) játékok palettájának egészésges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már meggyesebb színt: talárluk itt csodálatos, közel pikareszk. Amíg az Agony-i meggyeszenlő termésszel panorámát (Green of Forest), Metal Slug katonakomplexus (Insect Temple), de végül a végletekig ronda, puritán, szürke arányt is lehagyott gyánte-

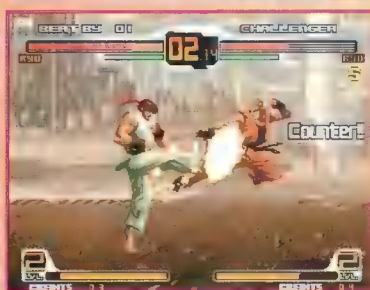
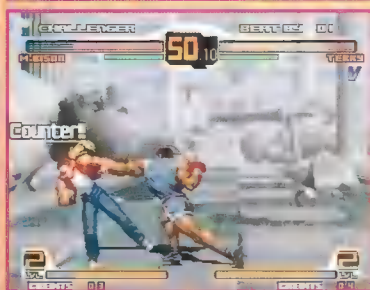




lep, leromboló vasútiállomás). A helyszínek megjár-
ás az esztétikai skála mindkét végétől.
Csoportarc nincs, 1-1 ellen és külső van. A jó-
tek magját értelemszerűen a King of Fighters harc-

ték-e, és ha igen, egészen pontosan hol – ezek itt rasz helyen és rosszul implementálva szerepel-
nek), azt azonban már nehezen,
hogy a játék elképzelési módon
magában foglal olyan tulajdonsá-
gokat is, melyek gyakorlatilag
játszhatatlanná teszik. Shin Gouki
esetében pl. meghagyták annak
dupla légi tűzdobó támadását,
amivel — lenne probléma, ha ez a
Street Fighter Zero 3 lenne, ahol
— légi blokkolás – de ez
— az, és itt nincs olyan.
A legszembetűnőbb talán Shiki,
lori és Mega Man Zero szuper-
képessége: ezek a karakterek lé-
nyegesen gyorsabban, ügyeseb-
ben és halálsejében mozognak,
mint a jöttében bárki más. Nem kunszt hosszú
kombóalkotás körüli Shikue, vagy Zero első
becsúszásának segítségével elpárolgói a teljes me-
zőnyt. Megbecsúszhatatlan hibák.

mint a jöttében bárki más. Nem kunszt hosszú
kombóalkotás körüli Shikue, vagy Zero első
becsúszásának segítségével elpárolgói a teljes me-
zőnyt. Megbecsúszhatatlan hibák.



vás mentőpótló külső és idő elleni támadása. A
főmenüből nyíló galéria
a kihívások sikeres teljesí-
tésével telik majd meg
képekkel – a külső mó-
don lecsapott ellentétek
illusztrációkkal gazdál-
kodik az, míg az idő elleni
támadások teljesítése
mókás animációkkal ju-
talalmaz. A tavaly megie-
lent Dreamcast változat-
hoz képest a King of
Fighters 2002 sokat ja-
vult: a grafika finomabb
és szebb, külsőhözben
a PlayStation 2 változat
hoz képest
640x448-as „megas”
felbontásúnak. Nem raj-
zolnak ugyan újra sem-
mi, a gép egyszerűen
abból a magasabb fel-
bontásban jeleníti meg a
Neo Geo játéktérme gra-
fikát, az összehas-
sítás azonban
kétségtelenül kelle-
mebb a szemnek (az
opciókat felhívva vissza-
állítható az eredeti, já-
téktérmi felbontás is). 43
karaktert (4 rejtelmet)
használtak a fejlesztők 13
csapatba, az egész bu-
nyó 18 pályán zajlik.
Ami fontos megemle-
tünk: a King of Fighters
2000/2001 kombó-csomagról van szó, ajánlom
inkább annak beszerzését.

járol, vagy a Max2 Super Desperation (Max2 El-
képesztés Kétségbeesés) mód, amivel harcosunk
akkor menetheti a menübe, ha egyetlen hajszálya
életereje maradt (azaz hatalmas csapás mérhető ve-
le a halál küszöbéről).
A PS2 átirat a gyakorlaton kívül hat különböző já-
tékmódot kínál, ezek a klasszikus team play és team
versus, single play és single versus, valamint a kiki-

jelent, hogy történeti néző.
Summa és végzés: — a legjobb King of
Fighters évjárat ez, de nem is a legrosszabb. Ha nincs
meg tavalyi (nyugaton) ide: a King of Fighters
2000/2001 kombó-csomagról van szó, ajánlom
inkább annak beszerzését.

Reiker



rendszer alapján mintázott, ergo — SVC Chaos az
SNK négygombos leosztását használja (ahol a ke-
mény ütés és a nagy rúgás egyidejű lenyomása akti-
válja — ellentámadást). Sajnos konkrétan éppen
ezen bukk a játék. A rivális Capcom Vs. SNK eseté-
ben választottunk küzdelemből. Itt azonban mindenki
kénytelen alkalmazkodni, — felhívja a kényes
egyensúlyt. Azt talán még lenyelhetik, hogy minden
időkgatározásból kiközösítéssel vonultatja fel
a program (egy 2D játék minden harcos testét egy-
nevezett „hit bokorra” bontja, ami figyel, megüté-

A hanyag hit box térképezést elsősorban a speci-
ális támadások sínnyik meg: sokszor egyetlen
rosszul vagy rossz időben megkezdett animációs
fázis hatására — a program gondosan és precízen
megtervezett akciók sorozatát semmisít meg önké-
nyesen. Precízió nélkül pedig egy 2D játék na-
m több, mint megmosolyogató nosztalgia né-
hány öreg csillag szemében. Ha nem hardcore,
nincs légiuotósága. Rossz játékok 3D-ben is lehet
csinálni.

Másik esetenulmányunk, a King of Fighters 2002
ellenben technikailag tökéletes. A harcrendszert
a remekül bevált, és máig legjobbnak tartott King of
Fighters '98 köré épült fel; megálthatóak ill a
klasszikus 3-3 elleni csoportbunyó, távoztak azon-
ban a sokat és erősben kritizált Shiters-rendszer.
Ez talán a legfontosabb változás. A harcok sok
mozdulat-repertoárja finomított, sokkal kiegyen-
súlyozottabb a mezőny, mint az előző év próbálko-
zásában. Verekedés közben folyamatosan ér-
rátorozhatunk el a Max üzemmód számára, amit
azon olyan remek blokkok, megjáró, záró és slo-
moszkiból kihozó mozdulatokora hasznosít-
tunk, mint a Fast Emergency Escape (Gyors véde-
ke-

SNK US. CAPCOM: SVC CHAOS

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: NEO GEO, X

grafika: közepes
játszhatóság: sima
szabotosság: elmeig
zene / hang: jó
hangulat: közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 64 MB (64KB)
anagét trágító (dual shock)

✓ 2D vereskedés játéka, fantasztikus
karakter-felvezetési
X játéshatálant a pecék hit bokos miatt

3 pont

SNK PLAYMORE SVC CHAOS

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: NEO GEO, DC

1-2 Játékos
memóriakártya 64 MB (64KB)
anagét trágító (dual shock)

✓ sok év tapasztalat egy tökéletes
harcrendszerben kitűnő tulajdonság
= a janc csapal, dream battle

7 pont

MARTIN BELESZÓ!

Nem a „nagyközönségnek” való játékok – mi
— „oda” akartuk bemutatni őket. Inkább csak
úgy érdeklőségképpen – hogy ilyen is van. Meg
a rajongóknak – hogy megint — ilyen! En
mondjuk — bucsu: B. Mison fejét
Terry Bogarttal! ;)

Ho gyorsasági motorokról van szó, az első, ami eszembe jut, az az unokácsi serti, aki egyszer hajlandóan-dánban egy Yamaha R1-gyel egészen közelről megnézte magának egy mixer kocsit hátsó részét. Megjött ugyan (meg a nője is), de azóta nem tud úgy ütni a repéri lélekeltetéseken, hogy azok ne spórolnának be – az akkoriban ikánakidő csontorvostól ugyanis egy lámdarabot kellett kipótolni, mivel a hátsó rész valahol a motor és a motor között. Ekkor is látszik, hogy milyen veszélyes dolog a gyorsasági motorozás: elég egy kicsit is al-bambulni és már meg is van a baj.

Ezről meg az jut az eszembe, amikor elaludtam a robogó-mor, és telibe nyitottam szegény Fittler Robi barátomat – mindketten percelünk egy jó nagyot, igaz nekem volt annyi előnyöm, hogy én aludtam az egész...

Ezről meg az jut az eszembe, amikor a screenshotokat nézegettem a RS2-ről, hiszen nem is egy olyan volt, amint a gyorsasági motorozás motoroknál körül látny és ember fő feladatának a kitesztelése, a robogás is...

Ezzel ill is érkeztünk ezen test tárgyához. „A gyorsasági motorozás *Gran Turismo*” – ezzel a motóval hirdeti a Capcom az új gyorsasági motorverseny játéka, a *Riding Spirits 2*? Hogy valóban egy „kellereke GT-rol” van-e szó, nos, ezt fogjuk most egy oldalban kideríteni.

Ami rögtön győrt kellene, az a bűnös real time-on grafika-változó. Az meg járja, hogy teljesen onarót az egész, de mostképpen meg csúnya is – pedig a látványt screenshotokban annyira csapn nem is minden. Kezdetkor mindenképp túl kell enni egy karakterkészítést, ami nem, sósak, ruházot, meg megadható áll, mivel csak ezután enged minket a játék a főmenübe.

Tekintsük át a manó lentől felfelé. Beállított, mentés/töl-tés, tutorial, az idős íztos sor, egyedül talán a tutorialok térnek ki annyiban, hogy megmutatják: gyakorlatra it nincs lehetőségek, mindössze néhány okos-videó lehetőségek meg. A gyakorlatok között közül az almentet visszatérő-szal nézhetjük meg újra. Van két játékos is (VS), ill a helésságunk van arra, hogy egy, a „Jannier módot” elmentet felhívható motóral is versenyeshessünk, hasonlóan a GT felhívható járgányához. Egyébként reméltem a GT4-ben végre normálisan megadják majd a linkeketéségeit.

Az Arcade több versenypálya: magában foglal: gyors ver-senyt, idő elleni, és a rekordok átvétele felhívható ill meg. Utóbbi ellen befutó a 100, ami egy igen érdekes lehe-tőség. Pontosan kilencvenkilenc peremórát, szabályo-ban, díjazásban különböző versenyi illi egymás után megnyernünk – volt már valami hasonló az egyik játé-ban, de most abszolút nem ugrik be, hogy melyikben. Minden-esetre kihívásnak nem is rossz!

Utoljára hagyom a *Riding Spirits* módot, ami a játék ge-netikai alkotója. Itt hasonlóan zajlik a GT szeréhez minden. Első vendők, hogy érzékszervi a márkakereskedéshez, akik a világ minden pontjára képviseletre vannak. Egyébként ha ehhez nincs kedvünk, a játék elejénnyen felajánl egy kisebb fajta részt a kezdőknek való motoroknál, ami rádo-sul mind kijönnek a kezdőknek. A játékban amúgy számos cég (Suzuki, Kawasaki, Honda, Yamaha, Ducati, KTM, aprília, malco, stb.) számos gépjárművel megjel-lik. Kér, hogy a teljes választék megtekintéséhez egy csó-ló kódot kell beírni, kezdésben ugyanis egy csomó motó-r nem érhető el, ami nagy hiányzó volt a kezdők ré-széről, hiszen a GT-ben az is a motoroktól adódó a versenyre és a pénzszerezés, hogy láthattuk, megadható a méregdrága autókészlet. Egyébként, akik nele-sztülnek a játéknak, azok megtapasztal-hatják majd, hogy a motorok vannak a gém-ben, hanem egyéb kategóriák is képviseltetve vannak, mint pl.: a robók, vagy a japán chopperek, amik legkevesebb egy gyors-sági és egy hagyományos chopper hibrídre hajaznak, és jól tükrözik az elkorcsosult japáni ázslévolgot.

Ha megvan a móci elmehetünk verse-nyezni is, ami a játék elején meg-cak bűnös egykörös versenyekből ál-l, de amint tartan versenyek a kú-lonok, azaz arányban fogjuk megnyitni a kamolyabbabb futu-mos versenyorszákat, lapok. A versenyeken befutó összegből az-tán újabb jobb motorokat vehetünk, illetve a megfolytat tuningolhatjuk

a la GT. Ez a tuning réz kellően ki is-m dol-gozni: ha csak azt kellett volna értékelnem, biztos jobb pontszámot kapott volna a játék, hiszen szinte minden alkotást kicserél-hetünk, fejleszhetünk a motoron, a felleggész-telést egészen a türeltség, vagy a lampók. Ha valamelyik darabot meguntuk a géppor-kulról, akár ill is elfuthat. A versenyek le-folytatása is teljesen a GT-re hajaz, sőt: gyakorlatiasság, kiváltságosság, változato-ság a beállításokban, megtekinthetjük a me-zőnyét, stb. Mindképp érdemes megfigye-zni, hogy szótlanul versenypálya megjelöl-tés a játéknak, és szintén hasonlóan a GT-hez, itt is vannak kategóriák, szabályok, le-het nem rohanhatunk fejtel a falnak, szépen egyetével kell felhúzni lepkidánok, verseny-országyok.

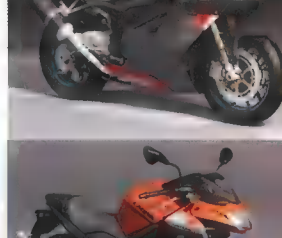
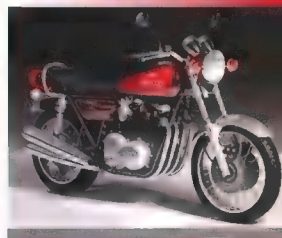
Sajnos a RS2 szintén azon játékok közé tartozik, ahol szinte minden kópát, csak épp a játék lényegét a versenyeké szüntük el. Az RS2 esetében három elég jelentős dol-got kiemelt elrontani: a hangokat, a grafika-t és az irányítást. Az audio-ról nem is érde-mes beszélni. Semmiáramó zene, hitefele-ről bűnös, vékony csahogás, mör, sőt! mor-morinyogás, amiről még is robogókn is mé-lyebben dörög. Ez elég magosa szintén ide-gítő, mondjuk úgy, hogy rövid időn belül lehalkított TV-nél való játékok eredményez. A következő a grafika: itt egyaránt kritizálható a pályák és motorok kinézete, és a motorok viselkedése is, gondolok itt mondjuk a bor-lásokra. Az előzetes képekben klasszik, szé-pen, élesen, pixelmentesen néztek ki a játé-k. Érdekes, hogy ugyancsak réz ill a bemutat-szólaklón is, vagy meg amikor az Arcade-ben pályát választunk, akkor is GT4 minősé-gű pályákat találunk elég a gép, de csak amíg el imm kezdődik maga a verseny! Mert játék közben egyfajta lebutított pályákat ka-punk, amik életrajzok, pixelesek, kidolgo-zatlanok, gyakorlatilag nézőközönséggel. Rá-dodul az ember a gyorsasági motorver-senyek imm a sivatag közepén vagy egy kis-város utcán látszik el, ahol hámos fűle nem érdekes kapcsolni, mivel csupa kanyar-ból áll a pálya. Ugyanez igaz a motorokra is, kére nincs a GT élethű autókhoz. Itt imm csillag-villog a kocsin, nincs minden opó ki-nézlet kidolgozás, csúnya „rajzok” motorok-kál élünk szemben. Ennél van szebb és jobb motorverseny PS2-ön.

Az RS2 irányítási imm igazán megnyerő, digitálisan túl lassú és nehézkes, analógok pedig túl érzékeny. Egyéb-ként, ha nem is sauer óvatos versenyfutókat választod, el-lálandon ki fogsz csúszni, vagy fél fogsz borulni, az garantálom. A versenyfutásnak sem túl okosok, szinte kényszer húzzák őket, akár imm utóbbá kerülünk, akár nem.



amúgy meg a legközelebb ká is kimerés boruláshoz szokot vezetni, aminek csak az előbb nem látni körüli, ill szépen elhúzzuk, mi meg kapcsolódhatunk utónk, mert véletlenül valamilyen barom előre kizáró-ly „röppályát” kereszteszünk. Ennyi. A MOTO GP3 szerintem mindenképp jobb vá-lasztás ennél.

Csápi M Lee
cipimlee@576.hu



RIDING SPIRITS II

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szevasztosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

ÉRTÉKELÉS
memória: 1GB
minig: 1GB (1GB)

✓ a kritika
x a megvalósítás

5 pont

A HELYZET MEGASZATLÁN (?)

Nagyon úgy fest a dolog, hogy a Capcom **mm** hadja kezéni a Street Fighter fejlesztést, pedig lássuk be: lassan azart már itt lenne az ideje. Hogy fél elengedni, pusztán töket akar követelni **mm** n + 1 portál és remekkel, vagy egyszerűen csak nincsenek hisz nembe: állate, azt nem én vagyok hivatalos eldönteni, mindenesetre érdemes, hogy bár már tiszti is több gyűjtőpon jelentette meg a sorozat darabját, de még most, **mm** első rész megjelentését követő **mm** évfordulójára is képes volt a játékkal újabb platformokat megkezdni. Nem ártok messzemenő következtetéseket levonni, de **mm** lehet vélelteni, hogy a Capcom lakói fejlesztőitől sorozatban, és hogy Yoshiki Okamoto designer-legenda Game Republic néven új, saját céget alapított.

MEGAMIX

Ferize minél is pörgősen át agyamon a bevezető gondolat-sort, ha végző soron minitűzi újítélményben lehetek azért egy legenda játékokkal kezdőknél, „all-in-one” megamixi xerét. Mert ebben az esetben bizony arról van szó: Street Fighter II, Street Fighter II Champion Edition, Street Fighter II Hyper Fighting, Super Street Fighter II: The New Challengers, Super Street Fighter II: Turbo, mindezek **mm** első epizód megjelentését 15. évfordulójára alkalmából Hyper aktívum egyúttal játéka integráció. Nem egyszerűen menübeli kiválasztással, hanem valóban módon egymásra dobva, hanem kiemelt és eredeti elhész, de mégis tartalmukban és kinézetükben is erősen felfrissítve, így már azt mondhatnánk, hogy nem csak hogy megőcsészelték az újabb bővítmény, mi több: valóban ünnepe **mm** a rájáratok számára.

Szával csamege ez, nem mondandó, bár csak minden nembe ilyen jól sikerült. A főmenüből mindig gőgőre az első, amit természetesen találhat megjelent. Megjelentésként itt nyitni a második, a készletük listája, valamint a játék készletének hármasára elhész platformon – Capcom Play System II és II arcade masinákban, Playstation 2-n megkomponált háttérzenéje is meghallgatható. A játékok zenei is háttérzöngére kerültek természetesen, újra lettek hangszereve és picit át is lettek íva, előnyök: dinamikus, az eredetétől eltérő füstölő, mégis azoknál jobb a soundtrack. Ugyanez mondható el egyébként a hanghatásokról is, sokkalta dinamikusabbak, mondhatni jobbak és előkelőbbek.

EGÉSZESÍTÉS ANIME, MAJD JÁTÉK

További extrák kinyitására **mm** lehetőség természetesen, az igazából a Street Fighter II anime az, ami igazán nagyot üt. Bár a DVD-n található verzió végig, és talán a minőség is lehetne egy ányálványra jó, mégis nem mindenesen, hogy egy játék extrái között a belső készletű rajzfilm-adaptáció is helyet kapjon. Igazság szerint kissé furcsán, hogy a filmben **mm** lehet látni, csak posztálásra van lehetőség, mégis azt mondhatnánk, hogy ez valóban ajándék...

Alapvetően háromféle játékmód van, melyek közül választani lehet az Arcade módot, a Versus módot és a Training módot.

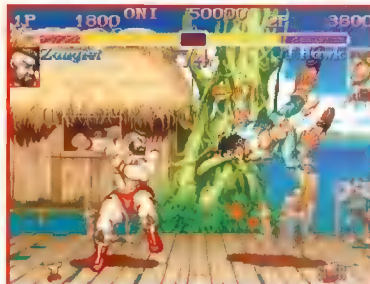


egy kis gyakorlatossal kezdési, mert gondolom senkinek **mm** árt az egyes karakterek elmozdításának a felidézése. Jól megfigyelhető itt az anyag, hogy a Dual Shock analóg karjával mennyire finom lehet irányítani a mozgásokban is irányított harcokat. Finomnak, mondandó én, aki ki nem álltja a vereségek jószágában a kar használatát, lenyomtam a holdat és a D-pad fel- és lemozdítását. Ennek ellenére el kell ismernem, hogy valóban jól irányítható a karakterek a digitális gombok használatának mellőzésével, és az is igaz, hogy szimulációban a kar valóban közelebb áll a coin-op arcade cuccok irányításához, mint a nyílak. Ha már itt tartunk, a kezelési pár száz alap-helyzetben a Nigyzel az első, a Hórnaszög a középső, az R1 a felső ütő, míg az L2 az első, a Kér a középső, az R2 a felső ütő. A harcokat megkezdve mint már említettem leütés szintén az irányításhoz, vagy a bal analóg karra is kerülhet. Az L1 a PPP, az L2 a KKK (mindhárom ütő, illetve ráadás gomb) egy **mm** való lenyomkodással a megkezdés. Újítélményből bár az alapbeállítás, de szerintem optimális, jól játszható a kiosztás, így valóban semmiféle kóvásmódot **mm** hogy mogo után.

Az opciók között nehézségi szint állítás – hard, természetesen, bár én még normálban is szívesen kerültem, köszönhetően hogy nagyon sokan SF fan – CPS II, CPS II, vagy **mm** mole átváltási zenék közötti választás, continue kikapcsolása, játék sebességének kalibrálása, menetek hosszának beállítása és körök számának kiválasztása között lehet válogatni.

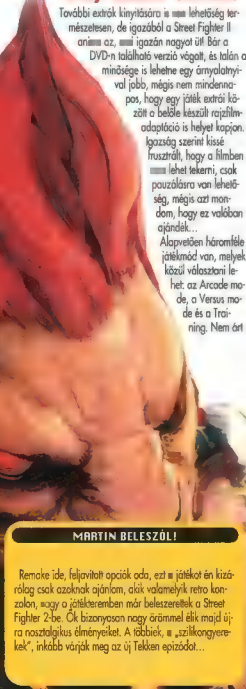
Arcade mód indítókör először is meg kell határozni a játékos típusát, **mm** azt, hogy a game melyik verziójából kívánunk korrekten választani (Super!, Super, Turbo, Champ, Normal). Ezután következhet a karakterválasztás, illetve a játékmenet beállításai (Ryu, Ken, Honda, Blanka, Guile, T. Hawk, Fei Long, Balrog, Sagat, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Cammy, Dee Jay, Vega, M. Bison), majd a legenda út-közt a világ tizenhat országát lehet egyfelől a néző, az az dobban egy határozott, mikor a knock-outot, mégis az eredetihez hű, kevésbé íme-ből álló karakter-animációkat látja a szobálé-szobá hűtőnek előtt. Így, kifejezetten szép ez a játék, még így, hiszen **mm** évfordulójára is. A játékmódot természetesen nem változtathatjuk, igazából minden mindezt a régi,

úgyhogy lehet átvinni a hove-rolat. Ha éppen nem a mindent virító Virtua Fighter 4: Evolution, vagy a legenda HALO **mm** soron, akkor jöhet is az SF. Ferize nem azt mondandó, hogy csak kikélték a hi-szen önállóan megújult a helyet, nem is ártárogatni, még ha egy órási bolli is fellelhető a webben benne: nincs menüti lehetőség ugyanis... **mm** /kissa hí az emlékező számra, aki a játékkal kapcsolatban nekik foglalkozni, mert hát ugyebár **mm** igazán inspiráló az, hogy elert eredményeként **mm** kerültek archiválásra. Azt kell mondjam, hogy a hangulatát ez jelení-sen, egy osztályzatát belételekölője.



ÜNNEP

A memcard használatának mellőzésén kívül nincs kijelölhető gomb a Hyper Street Fighter II-re, melytől ünneplése az a sorozat lennállásának tizenötödik évfordulóját ünnepeljük. A grafika már szemmel nézve is zökken, mi több szép, főleg így feljuttatva. A zenék is kifejezetten jók, **mm** irányításhoz csak jó **mm** meg. A szavazatlanság sem lehet panasz, főleg ha tényleg nagyon jót az ember, mert ugyebár **mm** kell egy **mm** vereségek game-ál VF4: Evo-i mélységeket és összetettségét előadni. Főleg nem, ha remélhető van az, mint esetlegesen. Jól jöhetne, kiegészítve egyben lévő anyag az, a sorozat rájáratok számára egyenesen kötelező! [Doe] sulfurcat@freemail.hu



MARTIN BESEZŐ!

Remek ide, feljuttatott opciók, az a játékát én kiábról csak azoknak ajánlom, akik valamelyik retnakoznak, vagy a játékmódot már beállították a Street Fighter 2-be. Ez bizonyosan nagy örömmel élt majd új a nostalgikus élmények. A többiek, a „szívköszvények”, inkább várják meg az új felteket epizódok...



HYPER STREET FIGHTER 2: THE ANNIVERSARY COLLECTION	
CAPCOM	
MÁS VERZIÓK: X	
gameboy	ja
gameboy advance	ja
gameboy color	ja
gameboy advance	kiadó
gameboy advance	ja

1-2 játékos
memóriakártya 8mb
váltó fránya (dual shock)
a/szettek ünneplésén, anime
a memcard mellőzés, lassan új ötlet
teljesen új...

7 pont

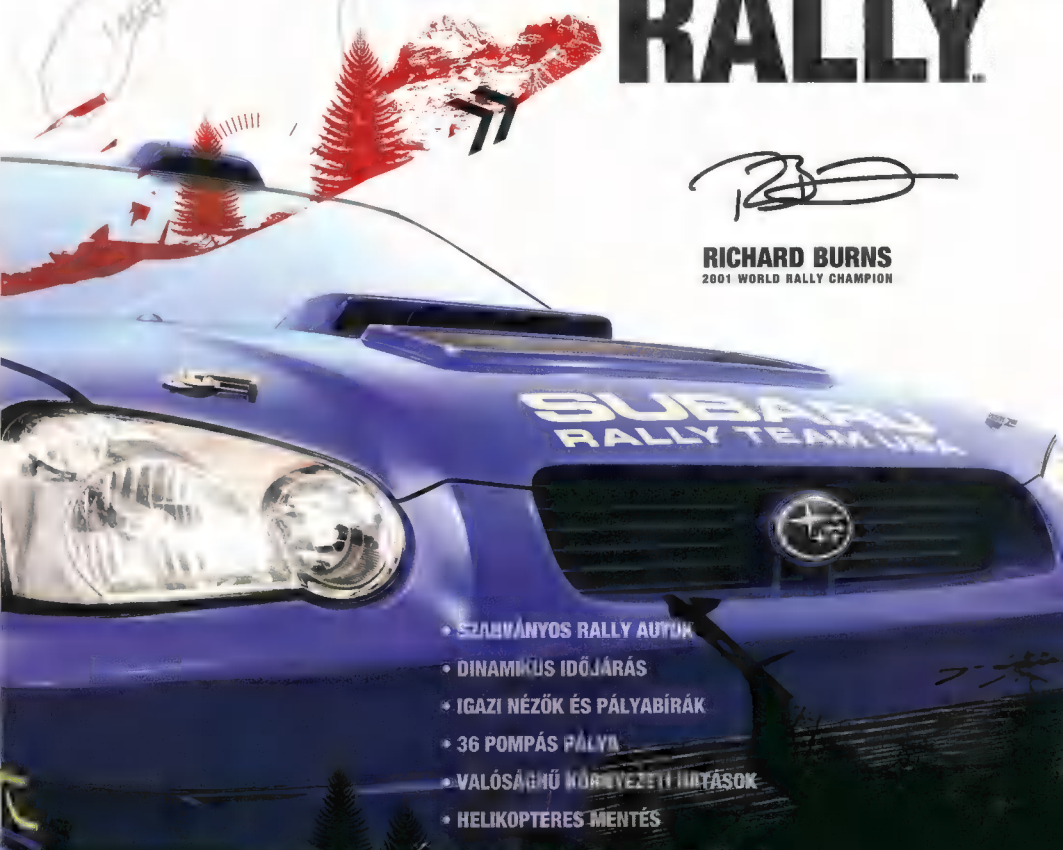
576 KONZOL

**Benzingőz
a javából**

RICHARD BURNS RALLY



RICHARD BURNS
2001 WORLD RALLY CHAMPION



- SZABVÁNYOS RALLY AUTÓK
- DINAMIKUS IDŐJÁRÁS
- IGAZI NÉZŐK ÉS PÁLYABÍRÁK
- 36 POMPÁS PÁLYA
- VALÓSÁGHŰ KÖRNYEZETI HATÁSOK
- HELIKOPTERES MENTÉS

HAMAROSAN A BOLTOKBAN!

www.richardburnsrally.com

automex
MULTIMÉDIÁK

Keressd a nagyáruházakban és viszonteladóknál a weboldalunkon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Nagydiófa u. 11. Tel: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu



PlayStation 2



PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2004 SCI Games Ltd. All Rights Reserved. "Richard Burns" is a trade mark of Richard Burns. The names, voices and images of Richard Burns and Robert Reid are used with the license of IP Promotions Limited. CITROËN XSARA T4 version 2000. PEUGEOT 206 WRC 1999.

KINT A FRONTON - IMMÁR NEGYEDSZER

A mikor jó pár évvel ezelőtt PS1-re megjelent a Final Fantasy Tactics, igazán figyelem fel rá – egyszerűen nem érdekeltem a program. Csak kb. 1 évvel a megjelenése után vettem észre – persze nem máshol, hanem a szerkesztőségben. Hétfő-heire, ahogy bejöttogatnak, felült, hogy a Főnököm (aka Marín) leragadt egy nagyon érdekes RPG-jellegű, ám taktikai-stratégiai játéknál – ez volt az FFT. Abban az időben, akárhányszor csak bent voltam, minden ott állt a TV előtt, és kimerésztettem szemekkel a karaktereket, vívta a csatát, és persze utólag, mikor a játék elkezdte sziválni – ami tekintve az FFT nehézségét igen gyakori volt. :). Mikor jobban szemügyre vettem a programot elmondta: azaz az alapját, így már nem is érdeklődésemet is lekeltette a játék, mi több, megkívántam.

Pár héttel később én is kimerésztettem szemekkel érdeklődtem meg, ezáltal a parancsokat és persze dühöngtem, mikor a karakterem 1 HP-val elhízta az utolsóknak szánt támadást, amivel persze győzhettem volna. Durvára meg volt csínálva ez a program! Pedig mennyiszor megszívattam! Volt olyan csata, amit (!!) alkalmanként kezdtem újra színiórán, mert nem tudtam megvinni, de akárhányszor is buktam el, ha dühösen is, de mindig újrakezdem. A program **odszágezett a TV elé és**

eresztett.
És, hogy miért mondtam el ezt most? Az ok nem más, mint hogy hosszú évek után most ugyanezt éreztem, csak épp a **Front Mission 4**-gyel!

MI IS AZ A FRONT MISSION-ON?

A Front Mission a Square Sazima egy másodig PS1-en futott. Silulást tekintve, hasonlóan az FFT-hez, egy elképesztően összetett és igényes taktikai-stratégiai RPG, de ellenben vele, fantasy, hanem sci-fi. Először hílen a sorozat története is közel jó vában játszódik és emberek helyett hatalmas, ember irány-

tolta robotokkal, az az vanzerekkel kell harcolnunk. A csaták színterében pedig élvezhetjük a csavaras és igazán érdekes történetet. Az FM sorozat méltatlan módon eddig Japán kívül nem érveltett nagyobb sikert. Ennek talán az is az oka, hogy a játék eddigi részei jórészt kizárólag a szigetországban jelentek meg. Kivétel az első a FM3 volt, mely ugyan megélt egy amerikai megjelenést is, de annak ellenére, hogy egy frankó játék volt (S&T), nem aratott akkora áttűtő sikert, inkább csak rétegetek lett. Sajnos én sem költöttem el vele sok időt (pedig tetszett, csak félrekaroltam valomint): igaz most a negyedik rész után lehet neki fogok annak is!

2096

A történet folytatása – az előző részekkel, de önállóan is megállja a helyét, azaz nem szükséges az előzmények ismerete a sztori megértéséhez.

Ezúttal 2096-ban járunk, 6 évvel a Second Hoffman Conflict után. A Föld országainak hadseregében az őrségi robotok, azaz a wanzerok váltak át a hagyományos fegyverek helyére. A történetnek két főszereplője van, és ezáltal két különböző

körül eset. Elsa és társai, Zeod és Hermes megkezdte a nyomozást.

A történet másik szálba visz minket. A főhős Darin és két barátja, Renges és Chaeffer az UCS hadseregben teljesít szolgálatot, amikor véletlenül egy gép zuhan le wanzerjék közelében. Mikor közelbe mennek a roncsokhoz kiderül, hogy egy hatalmas ládát cipelt a gép. A láda tartalma minden képzeletüket felmúlítja, hisz tele van arannyal! Hőseink úgy határoznak, hogy megfűjék az aranyat, ám a következményekkel nem számolnak. Hamarosan ugyanis a egész venezuelai hadsereg és néhány drogbaró is a nyomukba ered.

A két történet egyébként párhuzamosan zajlik (tehát nem választás, melyik szereplővel akarunk menni), hanem közösen halad az egyikkel, ha a másikat kell végigjátsszunk. Természetesen előbb-utóbb is kiderül, hogy a két történet hogyan kapcsolódik egymáshoz – a hátterben természetesen most is egy hatalmas, globális összeütközés van, bár ez gondolom nem lépi meg az előző rész ismeretét. Addig persze, amíg ezeket felderít-

Nézzük milyen tulajdonságai vannak a wanzernek. Először is pilótákért árcképe mellett, illetve neve alatt láthatjuk az úgynevezett Action Point (AP) mértékét. Az AP szükségesek a manőver cselekvés (mozgás, támadás, védekezés stb.) végrehajtásához. Még ha lepi akarcs, ahhoz is kell. A teráp utáni megújulás mértékét megfigyelhetjük a karakterünk minden egyes lépés 1 AP-t fogyaszt. A támadások persze több igénynek, tehát arra kell figyelni, hogy mindig maradjon lépés után támadásra is! Sőt, ha elégsz AP-t marad lehetőségek lesz Counter Attackot, azaz ellenátámadást csinálni, ha megtámad az ellenfél.

Az AP alatt láthatjuk, hogy wanzered milyen Backpackkal rendelkezik. Ez azért fontos, mert a Backpackban tudod tárolni a tárgyait, pl. gyógyítást, lőszert stb. Lesznek olyan Backpackok, melyek rádióval vannak felszerelve. Ezekkel kérészt lehet támadni (Air Strike). Nem mindegy tehát, hogy melyik "fegyvert" választasz magaddal – főleg, ha rádiós táskában nem lehetnek tárgyak, leghatékonyabb a játék elején.

A Backpack alatt láthatjuk, hogy milyen páncélod, azaz Armord van. A következők sorban pedig a fegyvered milyensége nézhető meg. Ahány wanzer, annyi fegyver. Természetesen egy wanzernek több fegyver is lehet. Ha támadni akarcs, a lépések után választ az Attack funkciót, majd a megválasztott választást a fegyvered közül. Ezután a játék pirossal jelzi majd, hogy hova támadhatcsz. Mindegyik eszköznek más-más a határolóvonal.

Támadás előtt nem art tanulmányozni, mekkora az esélye a

találtnak, amit %-os értékben ad meg a program. Ez az összefüggés fontos a domborzat, a napozás és az időjárás szerepe. Mind a három tényező befolyással van a harcra. Sőt, ha a harc nagyobb távolságra kerül, vagy hováharibban cél távezethetnek a rakéták, domboról messzebb lehet lőni, mint valójában stb. Természetesen fontos, hogy a fegyver mennyit sebez (DMG) és mennyi lőszertűn van hozzá (ezt a DMG alatt láthatod).

Az említett dolgokon kívül fontos még a wanzerjének HP-ja. Mind-ez egy átkötés (test, karok, láb) külön-külön rendelkezik HP-val. A legfontosabb a test (Body), mert ha azt sebződ, akkor wanzerünk elpusztul. Ha karunkat lövik szét nem tudunk fegyvert használni, míg a lábánál szét lebénulunk.

Fontos továbbá, hogy mindegyik pálya előtt a játék megadja, hogy mit kell megvinni a győzelem érdekében – kit kell megölni, mit kell megvédeni stb.

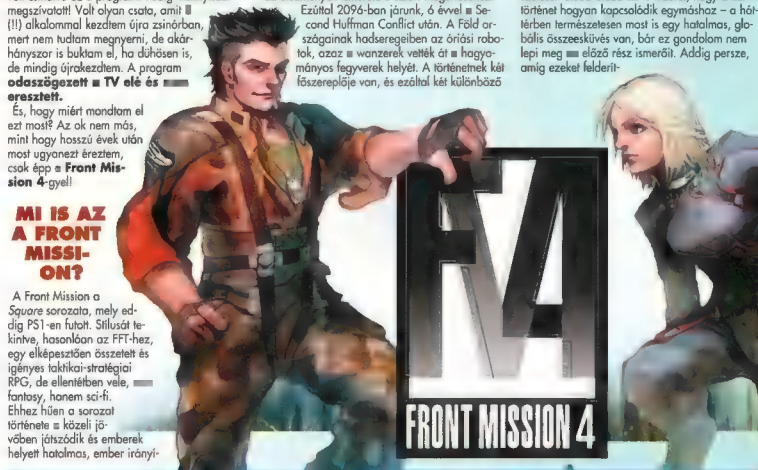
Ha harc közben Startot nyomsz, egy újabb menü jön be, itt lehet látni között harc közben menteni is, vagy kilépni.

Minél gyorsabban nyersz meg egy összecsapást, annál több cuccot és pontot (EP) kapsz.

PILÓTÁK

Az FM4 többek között tuninglással rendelkezőtűnik ki. Elképesztő, hogy mennyire sok szinten lehet embereinket és wanzerjeinket fejleszteni. Nézzük először a pilótáinkat. Ahogy említettük az előbb, kapsz EP pontokat, ezeket lehet embereink fejlesztésére fordítani. Harckor között a Buy Abilities-nél vehetsz meg új képességeket, például a támadás (Skills) is egy-két példát: AP növelés, különféle speciális támadások, min-

576 KONZOL



helyen is játszódik. Az első számú főhős egy fiatal francos pilóta csaj, Elsa. Ő épp most lép be a Durdal nevű szervezetbe. Ez egy európai úgynökség, különböző úgynökök szokatlan nyomon. Legutóbb egy különös eset kapcsán bízták meg feladatával a szervezet.

Nemátszorgatban egy csapat ismeretlen wanzer megmozdított és teljesen lerombolt egy titkos bázist. Mind a támadók kitért, mind a céljuk ismeretlenség, csak az biztos, hogy rengeteg titok és rejtély lengi

Az FM4 egy igen összetett játék, látszik rajta, hogy alapos munka, a programozók rendkívül részletesen kidolgozták mindent. Eppen ezért nézzük, hogyan is zajlik a játékunk – hisz az anyag 50%-át harckor, 25%-át a történettel és újabb 25%-át tuninglással és vásárlással fogjuk eltelíteni.

A csaták előtt először is nem árt kiválasztani wanzerjeinket. Összesen 6 wanzer vehet részt egy összecsapásban – emellett gyakran kapunk gépi irányítók szövetésével is. Rabotajnkat a kézzel megjelölt területreke tudjuk letenni, ezután vesz kezdetét a küzdelem. A csata körülménye meg, azaz minden egységünkkel lépni kell, majd az ellenfél jón.



produkálni - 95%-os pontossággal félreugró ellenfelek, rossz találatok stb. Mégis, akárhányszor szívat is meg a játék érezi fogod, hogy hol hibáztál, hol rontottad el. És hidd el, ha kitapasztalod a hibáidat a stratégiádban. A kulcsfontosságú csaták egyébként tényleg elképesztő nehéz, tehát tuningra fel. Egy szó mint száz: a történelm mellett a harc miatt is érdemes megszerzeni a játékot, igaz? Square mindezt kapta.

A grafika terén természetesen óriási a fejlődés az előző részhez képest, de azért lehetett volna még ezen is fejleszteni. A wanzerek szépek, jól kidolgozottak, ám a terepek kicsit szürkék. Ráadásnak nem ártott volna egy átlósítás is a játékokba, mert így néha majd kilólyt a szemem. Egyébként nincs baj a grafikkal, hisz egy ilyen játéknál az valljuk meg, csak funkcionális. Nekem bajom a zenével is, melyek egyáltalán tipikusnak stratégiai RPG beállítások, azaz egy idő után a dallamból következtethetünk, arra, hogy milyen rész jön a történetben. Ebből az is következik, hogy a számok felbontások, és a fontosság szerepelt a lényegesebb párbeszédeknel meg is szólalnak.

Összességében én nagyon elégedett voltam a játékkal. Ritka igényes a program, még akkor is, ha tényleg kell hozzá - ne feledd el, hogy a komolyabb csaták akár több órán (1) keresztül is eltarthatnak, és nem is biztos, hogy megnyered őket. Sajnos nem mindenki szeret ennyit szórakoztatni egy játékkal, főleg ebben

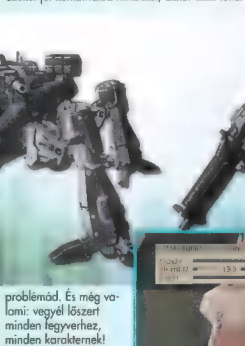
denféle tulajdonság növelés, stb. Ezek azért nagyon fontosak, mert pilótáid a wanzerekben egyre jobb és erősebb dolgokat fognak tudni produkálni támadásod vagy védekezésed. Az Upgradenél tudod bővíteni a fejleszthető dolgok listáját. Ha kifejlesztetted egy új dolgot, ne feledd el felszerelni (Sett Skills).

Később megjelenik majd az ún. Links opció. Ezzel lehet pilótáidat és ezáltal wanzereidet kombinálni egymással harc közben. A Setting Links menüben tudod beállítani, hogy melyik karakter se-

lődnék ki, melyek a közelharcban kamatoztathatók jól. És ez persze igaz valamennyi karakterre is. Kicsit sójálom is ezt, mert így lehet szabadon építeni a wanzereket, figyelni kell, hogy a pilóták mire alkalmasok. Ez azért kar, mert elveszi tőlünk a fejlesztés szabadságát, hisz ha nem megfelelő wanzert építünk egy pilótának, akkor abban rosszul fog harcolni. Másfelől a rendszer, mert a harcok így sem könnyűek, és ha professzionálisan megalomlunk tudni mire jó, és király wanzert építünk neki, akkor harcban akár legyőzhetetlenek is lehetünk. Fon-

torialnál az összes bemutatott végignézni, mert több apróság is most nem hívom fel a figyelmetek.

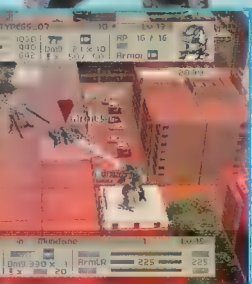
Épít olyan csapatot, hogy minden típusú karakter képviselve legyen. Legyen, aki közelharcban jeleskedik (azaz nem lövegverrel harcol), és persze válassz puskás karaktereket is. Mindenképp szerej fel egyet gyógyító képességgel, akivel folyamatosan javíthatod a többieket. Ugyancsak legyen egy olyan wanzerek, aki távolról (törcsöves puská, roketás) harcol és fedezi a többieket. Ha ezeket jól kombinálod linkekkel, akkor lehet



gítse a másikat - azt is beállíthatod, hogy ez a segítségnyújtás védekezésnél vagy támadásnál lépjen-e életbe. Figyeld arra, hogy milyen karaktereket kombinálsz, mert nem mindegyik fogver használatú Linknél - pld. rakéták.

tos, hogy wanzereknek milyen páncélja (Armor) van. Ebből három állítható be. Ezenkívül beszínézheted wanzereidet, stb. még nevel is adhatok nekik.

problémák. És még valami: vegyél löszert minden fegyverhez, minden karakternek! Ezt tapasztalható mondom!



WANZERK

A játék egyik kiemelkedő része a wanzerek tuningolása. Gran Turismo szinten lehet robotjainkat fejleszteni! Vehetsz neki új testet, karokat, fegyvereket, lábat, kiegészítő felszereléseket, stb. Fontos a fegyvereknél, hogy wanzered mennyit súlyt (weight) bír el. A határ feletti mennyiségű cuccot nem lehet felszerelni - a teherbírást a test és a lábak erősítésével lehet növelni, de akkor wanzered lelassul és kevesebbet léphet. Ugyancsak fontos, hogy mennyire növekedik vagy adód elselben csökkennek a HP-dát. Lehet vásárolni komplett kiegészítéseket is, de magad is megszerzed, milyen alkettársakból álljon össze a wanzerek. Arra kell csak figyelni, hogy nem mindegyik pilóta rendelkezik valamennyi wanzerek vezetésének képességével. Magyarra lefordítva, aki a közelharcban jeleskedik az szinte tud, hogy nem tudja úgy kezelni a törcsöves puskát. Hogy miért? Egyszerű, hogy a példánál maradjunk: a pilótának csak olyan Skills-e fej-

IGY-KÉT TANÁCS

Talán már mondanom sem kell, hogy mindig mindenkiével beszéljess. A beszélgetések egyszerű képernyőn zajlanak és sokszor kapcsot cserélhetsz pénzt is. Figyeld a különféle boltokat (Online Shop, Computer shop / ebben tulajdonságokat vehetünk / Wanzerek). Érdemes néha a Simulátort is meglátogatni, mert az ott lefolytatott harcokból is jó mennyiségű EP pont jár, így fejlesztheted a szakszágod van ró. Érdemes a Tu-

ÉRTÉKELÉS

Ez a játék jó. Sőt, nagyon jól! A harc élvezetes és óriási kihívást rejt. Az FFT óta nem élezttem ilyen jól a harcot. Pedig ez a game is képes mocskos dolgokat

mai rohanó világba. Ehhez a játékhöz azonban le kell ülni és élvezni kell. Ugyhogy a mérchos rajongó vagy akkor azért, ha stratégiai RPG-s és FFT rajongó akkor pedig azért szerzed meg a programot. Ha pedig mind a kettő, akkor az FM4 lesz neked a hetedik mennyország.

Veres Miki

MARTIN BELESZŐLI
Ááááá, de vártam már. Annak idején még a japán nyelvű PS1-es részeket is megvettem. Egyszerűen... tudok betházi ezekkel a „megszépség” stratégiai stufkálók. Ha tettszett az FFT Tactics, vagy a Tactics Ogre, vagy bármelyik használati stuf a silulból, vélelőn... kövél el a hibát, hogy mit szerzed bel



FRONT MISSION 4

SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINCSEN

Platform	PS2
Értékelés	8.0
Ár	10.000 Ft
Státusz	Külföldi
Státusz	Külföldi
Státusz	Külföldi

1 játékos

memóriakártya 9mb (400KB)

analog irányító (dual shock)

✓ hangulatos harcok, nagyon jó történet, kiváló fejlesztési rendszer
× csak a stílus szerelmeseinek

8 pont!

csoeken a sportolónkból kinyerhető max teljesítmény.

Gimnasztika. Itt a férfi és női gyakorlatok elég erősen különböznek egymástól. A pasik urgrándoznak és szaltóznak, a csajok pedig *kínos mulatság*oknak adnak elő zenére. Ennek megfelelően az irányítás is eltérő.

Férfi talajgyakorlatok. Ez most nem a matt részegen hazatalálás népszerű sportja. Először is adva van egy kördiagram, ahol első dolgnak lesz az X/O nyomogatással felnyújtani azokat a jeleket, amiknél ezután jól időzítve kell X-et nyomniuk, ha odóer az elinduló és közben mozgó nyíl. Mivel a gyakorlatok akkor lesz magas pontszámú, ha a nyíl minél jobban megközelíti a kinagyított fél körépet, ezért érdemes minél nagyobbra felnyújtani azokat (itt kezdődik el a görcsölés a hüvelykujjaim megint).

A második játék gyakorlatnál – amit én csak break dance-nak neveztem el, mert a fickó a földön pörög összevissza – a négy jelombot kell megnyomniuk a körbejáró nyíl szerint, ugyanígy (felül Háromszög, jobb oldalon Kör, stb.).

Női talajgyakorlatok. Na, ez meg tipikus rímusjáték lenne, mint a pl. a Gitaro Man vagy Busf a Move – de a Zelda feeling nincs benne :) (Ezt fontos megjegyezni, mert a nékül – én semmit az adott írás, mint ahogy erre Csipi kolléga felhívta a figyelmemet, és rá hallgatom, mert igen nagy szövekténylén tartom, különösen a GT4 cikke óta.) Tehát a lényeg az, hogy az iránygombokat, illetve az ugyanilyen kiosztás szerint kezelendő vezérlőgombokat (fel = Háromszög, stb.) akkor nyomjuk meg, amikor a nekik megfelelő irányba mutató nyíl áthalad a fenti nyíljeleken. A kétszörös vezérlés pedig azért szükséges, meggyakorlik az egymással ellentétes irányú is, tehát ha úgysszerre kéne fel és le irányt nyomniuk, akkor a fel lehet az iránygomb, a lefelé pedig az X. Ha tévesztünk, akkor azt a végso pontszámunk bontja!

Gyűrű. Ezt csak férfiak művelik, az emancipáció még nem terjedt el ideig, a gyakorlatokat pedig három féle irányítással lehet teljesíteni. Az elsőben a kör két oldalán a két nyilat a joystickkal kell a sávok közepén tartani, ami beleszól az utána következő, L1/R1 gombokkal megvalósított kitérésbe is, majd pedig a felütnetett gombkombinációt kell beütnünk időre a jó pontszámokhoz a pörgéses résznél.

Ugrás. Pontosabban a nekifutás, dobban és lovan (vagy bakon) állan-

dulás-szalotts sportág. A nekifutás azt is jól ismert X/O gombokkal vezérljük az az időcsúskát, ami majd az ugrások felütnetett gombsor lenyomásához adva lesz a lassított felvételt alatt. Vagyis a lassított lejtőzés, mert ha a felvételt lassítjuk, akkor az a normál sebességgel lejtőzaskor gyorsabb lesz – értéket ugye? Minél nagyobb ez a sáv, annál több időnk lesz erre.

Lovaglás. Ennek a hivatalos megnevezése a Jumping, eselleg Díjugratás, vagy mi a magyar neve. Számomra eddekelen, így nem nézem TV-ben sem, és talán érdekesebb lenne ha a lo megvaladna és a nézők közé rohiv szettepne párat költőik, majd elbújva a csatornában megnézi a radioképet és biológiai mutáns vírusokkal szennyezett kórt, lojakokat rakna és kitörve lerombolna pár várost, mire megfektézné a katonaság és egy 9 éves zsenális kisgyer (éjlen Hollywood). A lényeg, hogy a négylobút a kijelölt úton tartva a bal karral, a sebességével (jobb job) variálva ügyesen ugrossunk át az akadályok felett az L1 segítségével. Mivel nekem rendszeresen megállt előtűk a rohadóg, és jól ki is zártak, elég hamar neurotikus lettem és hagytam a fenébe az egészt. Azért volt pár sikeres ugrásom is, ami elég meglepő ahhoz képest, hogy lovan animációját valami elefántól vehették le a kéziaktól.

Súlyemelés. Izom Tiborok összevetele. 220 kg-tól 280 kg-ig pakolhatunk fel súlyokat magunknak, amiket három fázisban kell felemelnünk és kitarunkunk (ez a lókés, ha jól értekelem a mozgásokat, mert van még a szokás és a nyomós is, de azok mások). A gyakorlathoz egy három szakaszra osztott téglalapunk van, aminek egyes szegmenseit X/O nyomkodással tölthetjük fel egyenként úgy, hogy ha meg – addt első vagy második szakasz, akkor L1-et nyomunk, a végso kitarásnál pedig addig kell a két szerencsétlen gombot csépelni és a csikunkat az utolsó szakaszban tartani, míg a három löpki ki nem gyullad. Ez persze súlytól függő dolog, és míg az első súlyhatárokat jól teljesítettem, a VR kísérlethez felpakolt 265 kg-os csúsfáns eldobtam.

Lőszert. Női elfoglaltság, hiába, ők értenek igazán a mindentle vesszőkhöz (pl. kosárlabda, vagy ti mire gondoltatok?). Ezt az alapvetően ügyességi versenyformát meg élveztem is. A lényeg az, hogy a bal joy-jal kompenzálni a szélirányt és az erősséget, hogy az egyre távolodó nagytáblán mutatott céltáblának lehetőleg a közepébe találjunk bele az X megnyomásával.

Lövészett. Ez pedig férfi dolog, a kemény cső és a beléle kirobbanó töltet miatt – gondolom. Adva van nyolc lövőáll és két fél célpont kívül, viszont a lövőállok miatt az agyagfalombok röpárpályája mindig másképp áll hozzánk viszonyítva. Fegyverink csak ezen a pályán tudjuk mozogni a bal joy-jal, a célzás se-

beségét pedig az L1 lenyomva tartásával növelhetjük. X-re rögtét ki a cél, és X-re lövünk is, elszerzőn követve a fegyver csőével, mert ilyenkor nagyobb a szórás – amit több célkereszt megjelenése reprezentál, és nagyobb eséllyel kapjuk el azt. Igazi nehézséget csak a egymást keresztelő, ellentétes irányú röptések jelentenek, tehát mielőtt versenye megükn, jól gyakoroljunk be a lövőállazást!

ÉRTÉKELÉS

Ezek lennének hát azon kivonatos sportágak, amiknél mi is indulhatunk a házi olimpiánkon. Ezt viszont inkább ajánlom haveri körben, mert egymástól leve vagy drukkolva bna barátságunk azért szorokotabb a stuff, az egyedül végzett sportolás öröme igazán csak a zsebhokiban merül ki szertem. A játékok amúgy nagyon korrekt kis sport game – mert szimulációról sport eseményre felesleges beszélni, maximum technikai igazgatásnak, mint az autó- és motorversenye. A grafika mint már mondtam nem egy nagy durranás, a jó oldán lóg – főleg az animáció miatt, viszont az irányítást meglepően jól ellátolták! Talán a kétféle nyomogatást nem kellett volna ilyen szigorúan venni, de végül is az reprezentálást az arkitéltést igénylő mozgásokat. Az ügyességi részekben a reflex a döntő, de pl. a hármuszorúban mind a kétféle szükség van, és azt nagyon jól oldották meg. Megköszönöm, hogy ez a legjobban irányítható ilyen játék, legalábbis amivel én eddig találkozom (a téli olimpiás csú ehhez képest sehol sincs). Képzelték, elég éles játéka a negyedik ugrással megdöntöttem a tavolugrés világrekordot (9.05)! A közönség öröngött, és megkaptam rendszeren az aranyt a dobogó legfelső fokán. A hangulathoz a közönség moraja amúgy hozzájárul valamelyest, teljesítményük függvényében üvöndeznek a játékosok. Inkább még sok szívet és jó, de elfogyott a két oldal. Ha érdekel az olimpia, vagy szeretel a sportgamekát, akkor mindenképpen ajánlom ezt a kb. 24 sportágat felvonultató, korrekt és életszerű stuffot.

Dzson

(Long Jump WR)

ATHENS 2004

SCHE

MÁS VERZŐ: JELENLEG NINCS

EXAM	JO
JÁTEKFEJLESZÉS	JO
ERŐSÍTÉS	JO
ZENÉ	KÉZŐPES
HOZZÁJÁRUL	KIÚBÍTA

1-4 dátakos
memóriakártya 4MB (453B)
analóg irrató (leai shock)

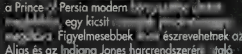
✓ az irányítás és az animáció
a grafika, csak alap sportgamek
stannak benne

7.5 pont

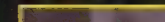
SZADO-MAZO CICA

dom a
ami
ogy
saga
szre az amerikai
de mi a igem
bb film- és jót
zár
hogy a
heverő teker-
több
tá, erősen filmsze-
a g
és jól me-
azt a
kívántak
hoay a

...a nagy
rások, ...és egyéb, akro-
...lműen Perzsia
...a
...zik,
...említet
üriember
...fo-



...a további...
...és zene...
...a további...
...és zene...



Hé hog; al
lenyom; el, viz
g o tást
akkor a terelődik
o a kontrollér
lemez ez
emelet maga iszen mit érünk ve
mini egy a





Pontosán emlékszem, mikor többek unszolására, barátaimmal megnéztünk az egyik multiplexben az akkor történetét, majd a vetítés után újra a pénztárhoz siettem és váltottam még két jegyet, a következő előadásra.

Több is megpróbáltuk már megfogni Shrek titkát, de mind kudarcot vallott. Vaj, aki azt állította, hogy a film el készítésében használtak technológiát az, ami marcadóval teszi ezt az alkotást. Mások a filmben felvonultatott egyedi karakterekben és a jól eltalált hangokban látták a megoldást. Megint mások a feregetesen megírt párbeszédre és a különö zenei aláfestésre esküdtek. Hogy mi a valódi válasz, azt mindannyian jól tudjuk: j.

MARTIN BEZSÉLI

Engem nem foghat meg annyira az a Shrek téma, hogy a rajongóvá válik, de kétségtelen, hogy voltak utas poénok a filmben – a Gingerbread emberként például kifejezetten odavoltam. Az első két játék méltatlanul bécészsá miatt valószínűleg ezt az új próbálkozást sem fogom egyenlőre, mégpedig azért nem, mert könnyen találok nála sokkal jobb szívfáit...

Persze megjelent a mozink egy szereplői könyvére, aki mint minden kislevele – így a Shrek című stúdió is – jól orbulat a saját lábában. Ezek után született egy még kisebb testvér, aki tulajdonképpen csemeténálál balt. Ezt a tragikus utódat nem lehetett annyiban hagyni, így a DreamWorks össze-szerte a level az Activision-nal és meg a folytatás premije előtt piacra dobta a **Shrek 2** programját, szinte az összes platformra. A történet nem kövi le a film poénjait, mert csak igen közön-köcsök alkot. Ebben az epizódban Fono királyi kislányát kell felkeresni, akik finoman szöve-megdobbanak azon a bejelentésen, hogy egyetlen virágslágyt egy durva öreghegy nosól. Ez a tulajdonképeni road movie talán elhozta a játékoknál közelebb is az egyetlen hómisztást Shrek életéhez.

epizódban Fono királyi kislányát kell felkeresni, akik finoman szöve-megdobbanak azon a bejelentésen, hogy egyetlen virágslágyt egy durva öreghegy nosól. Ez a tulajdonképeni road movie talán elhozta a játékoknál közelebb is az egyetlen hómisztást Shrek életéhez.

KI KOPOG?

A prógi tulajdonképpen egy 3D-s gyűjtögetés platform játék... lenne, ha nem volna benne némi lövő, amely tulajdonképpen az igazi zamatot adja. A Shrek 2 az életétől valószínű a csúszkos mátyáslás programok-tól, hogy nem töltsön legelőt mátyáslás-nyakról rej magában, ami már némi

kombinált készséget is elvár a grandiózus játéktól. Na nem kell megfogni, mert mindez igen finoman van oda-gallo, sőt nehol inkább csak csapogtat. Tulajdonképpen a játékmunka lényege ebbe a kóvli mátyáslás vezet minket vissza, amiben a Gobblins és az Lila Vörösek meg je-lentek. A történetben három alkalmat van és egy a cselvényen bonyolódóan megjelölés púszsere-pléji irányítások. Alapkaraktermek szími természetesen Shrek, Fiona és Szamár, akik mind rendelkeznek valami egyedi képességgel. Shrek tárgyakat tud felvenni és a pálya más pontjára áthelyezni vagy az ellenfél irányába el-hajítani. Fiona a reaktív időt képes manipulálni, így érve el a Mátyából már ismét ütemgyorsosodást. Szamár pedig egy tárgyat bír eljűtőre képes. Természetesen a hoz-zánk csatlakozó mátyáslásnak (pl.: Pirula, Cizsna, Kandúr) vagy a filmből megismert apró Gyémántok em-berke) (Júúú, az a szűcsné nagyon nagy ki-rály! Martin) is mind hasznos adományok bírnak, amik használatuknál szükséges a továbbjutáshoz. Ha például egy ellenfeletnek kell kizsákmálás tétjén aludni, akkor előbb érdemes Shrekkel és egy le-reprezentált tartórn és úgy próbálkozni, hogy Fiona hűd-mányi lehet hasznos abban a kislányában, amelyben gyorsan nagy lényeket kell gyűjtögetni. Persze kezdet a kislányok bizonyon olyan kihívások is, ahol már csak a csapat munka lehet a nyers. Ilyenkor

SHREK 2

összehangolnak kell felkapni az alkotást, ami néha mind a négy szereplőt igénybe veszi. Ha bárhol elakadunk vagy pillanatról rövidsátra hatásra nem állna össze fejünkben a logikus sorrend, olyankor mindig hasznos segítséget je-lent a vezérlőnk, aki a pályán szűcsélő lények minden lé-pésüknek. De persze kapunk olyan megbi-ászt is, amik bármely karakterrel és kombinálással nélkül-végrehaj-tatnak, ilyenek a hagyományos tárggyűjtögetés küldet-sek, amiknél érdemes minden összeállíthatnak tőnő tárgy-nál próbát tenni, mert megjelhet, hogy gyűjtögetésünk utol-só darabja, éppen ott rejlik. Arról, hogy mi is az aktuá-lis feladatunk a START lenyomása után, a küldeteket tar-talmazó könyvben fogjuk megismerni. Ugyanezen a felül-ten mehetünk át a csapatok karakterleíróját, és egyenrít informálódhatunk az utunk során begyűjtögetés vezérlő-karjainak funkcióit illetően.

Az irányítás elég egyértelmű lett de mindez részletezen le van jegyezve az **Option** menüpontban. A gyors akciók érdekében a karakterek között a jobb és bal mátyáslás gom-bokat használni újratölt. A csapatunkba ellérené vannak olyan részek is a program, ahol egyedül leszünk kénytelenek boldogulni elég mini-játék formában.

MILYEN SZÍNŰ EGY OROG?

Az első, ami a hibaúrat rátemel az SZ-nek, az a szereplők eredeti hangokának hiánya, ami Mike Myers és Eddy Murphy talentumát ismervén igen csak sajnálható tény. A környezet kislányba viszont igen finoman sikerült, mert tulajdon-képpen minden pálya egyedi és hangulatos. Ennek köszönhetően valódi motivációt jelent ebben a varázslatos világban egy hosszú tárat tenni. Itt jegetyem meg, hogy a helyszínek, illetve a törté-netből kitalálható és megoldásra váró kalandok összességé egy igen élvezetes interaktív mesévé formálódott a játék. Az X-Box és terpenen való bo-lyongást, irányítást a kamerakészítés némely nehézsége és darabosabb is, de mindenképp az ember méltán, ami meg szavaz be a játéktárog-elményben. Egyáltalán a mozgások az egyszerű harc-szer elemei is lehetnek, de az alapú nézőt világan igen porgás-re le felhívja, ott ez inkább csak egy holvány utóérzés. Ennek ellenére a hangulatra nem lehet panasz, mert a si-keres továbbjutáshoz szükséges lények és ügyességi fel-adatak olyan formán lettek megalkalmazva és sorsolva ál-lítva, hogy kellemes kikapcsolódást nyújthat akkor is, ha a kispályát elhagyó alkotó elvárások nagyon alacsonyok. Viszont bizonyos apróságok lehet a már számbeszor-alkozástól mentési mechanika, ami nem tudom mikor in-

dult hódító útjára, de szerencsés volna, ha leszneknek végre róla a fejlesztők. Az SZ is azt a hagyományt követi, ami színi játékok közben mindössze egy check point jelenté-ménél állapítást, és a valódi mentés csak a fejlesztő-végén történik meg. Ez persze még valamelyest emészt-hető volna, ám ha figyelembe vesszük, hogy fejlesztőinket legalább tíz küldetés vár rák és ha nekünk a kalandok misztio után egyszerűen ki kell kapcsolunk a gépeinkt, így a legközelebbi alkalommal kezdhetjük elől a fejzet-megoldást. Persze ettől még nem kell érel vágni magun-kon, de mégis bosszant, hogy csak úgy elszalaj az erőle-sztésünk eredménye.

Tulajdonképpen ennyi volna az SZ-vel kapcsolatos legna-gyobb problémám. Kislátá guzavó azért jóval több akad, de ezek olyan apróságok, mint a végső felé egyre többször érezhető élethetőség, ami még nem vezetges de a kezdeti lendülethez viszonyítva mégiscsak visszalépés. Rövidsül, ha egy ügyvezető "é" napon" ülünk neki a program, ak-or könnyen elfordulhat, hogy még éltől elöl végzünk a nagy kislánssal. Mindenesre július 1-ig várunk meg a film magyarországi premijére, viszont addig, sőt még az után is, itt lesz velünk az álalunk vezetői domborg.



SHREK 2

ACTIVISION / LUXORFLUX

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

grafika	jó
hangok	jó
vezérlés	jó
érték	jó

1-4 Játékos
33 blokk

✓ szórakoztatás játékmunka, hangulatos környezet
x árakéony

6.5 pont



MUSODA CONTACT

a fenti kéz és szem ikonokkal azt is meghatározhatjuk, hogy fogni vagy olvasni akarjuk ■ kiválasztott iratot. Olvasásnál a két mellő gombbal zoomolhatunk rá a szövegre, míg a fekete és fehér gombokkal lapozhatunk.

FIGURE 1
LOW

[illegible]

Nem szívesen nyilatkozom Syberia ügyben, mert mint azt már az első résznél is említettem, nem feleltem neki ■ játéknak, és a tények pontos ismerete nélkül nem merek itélkezni. A Syberia-őrlel vagy rosszat, vagy jót mondanak. Vagy lehiúzó, vagy isztentik. Dzsónnak az első rész ■■ tetszett. Tibinek ■ második tetszik. Hát most hogy legyen azok az ember?

59



Gallon... hallottát már réztől Ózintén bevalom, én meg... sokat. Ránk egy mozgóképes bemutató pár évet korábbra, meg valami olyasmi, hogy a fejlesztések még DC-re indultak meg. A gép szomorú történetével azután a játék sorsa is megváltozott. Most itt hever előttem a lemez... X gépezetre, én meg azt sem tudom, eszik-e vagy isszák. Dereng valami... képek a neten... valami hosszú hajú úr, nagy haját, kalapjának látsz emberek, meg jysami. Meglátjuk, mi szűk belébe. Gép lemezáráló egy-sége előbújik, lapálekát behelyezzük, rajjön ami nek jönnie kell.

HŐSIES BEKÖSZÖNÉS

A kötelező önéletrajz után főhős pártos felrohan a heggyelátra, ahol azután bemutatja kard-forgató tudását, majd belevágja a fegyvert a föld-be, és macsósan néz maga elé. Megdöbbenünk a leányzsvék, megymás... :). Énsem azért nem hoz tűzbe (szerencsére), én is környezetet nézem, meg... erősen közepes kidolgozású környezetet. Ragyujtok egy Pall Mall cigire és figyelem az övézetek. Már csak azért a „Ciki is cigi” baromság miatt is, Öregesen lázadok. Bár jobban élvezem a mozik gyönyörű látványának izgalmasát, mondjuk intím férfifléstészek bevezetésével a rajzfil-mek plát, de ezt már megelle valami szimpotikus fiatalember is, ezért kihagyom... :). De azért egy „zürzavar osztály” jó lenne.

No kérem... Első filmscekk: főszereplőnk egy csomó támadót rendez le egy perc alatt. Csopodok, rög, harap, meg némi különleges támadást is beleiktal. Második: Tarzan [játék] módra csúszk le a barlangban, miközben átváltozomok/hágyes szikladarabokat kerülget, hatalmasokat ugrik, vagy éppen falokat futok. És ez így megy tovább. Egy arénában hatalmas (majdnem egész képernyő) szörny fejét próbálja megbűbelni kicsi, miközben az csopodok, verdes a földet, vagy éppen meg nem emésztett táplálékával borítja be emberünket (magyarul akadik egy bűségese). Később víz alatti úszást tekinthetünk meg, illetve magason álló platformokon ugrálást... mindez persze a heroikus muzsika ütemére. A grafika nem a legszébb, de azért tñrhét. Egyelőre jó kalandos stífnak néz ki a dolog.

KÖTELEZŐ TESTNEVELŐ GYAKORLATOK

A Start lenyomása után három állás közül válogathatunk. Egyiken indíthatjuk is új játékkunkat... illetve megnézhetjük a beállításokat. Ezen kívül semmi, csak egy statisztika, ami a már befejezett küldetések összági. A beállítás után egy hajón találjuk magunkat, ami a hatalmas óceán szélén éppen át. A víz

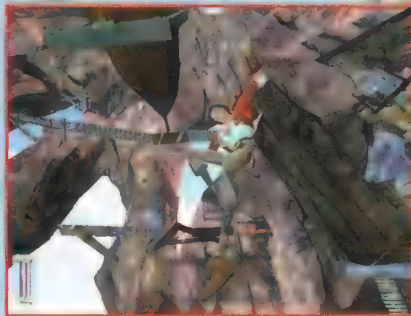
sem valami lenyűgöző, ahogy a karakterek sem tűnnek annak, de ezt még karai lenne biztos tényként letudni. Hamarosan partot is érünk, ahol... után jönnek első mozdulatok. Spónter jellegű forgolódás ide-oda, majd végre mehetünk is. A hajórésztétlva áldogolok picit a pallók. Figyelem!



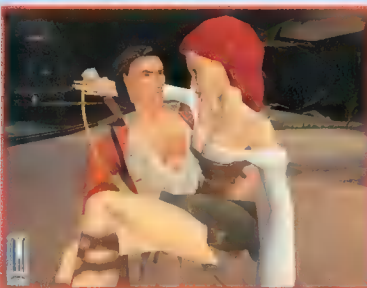
igazodánk szolgálja, aki elkísér minket utazók. Kicsit határozatlan a böcsi, vagy csak titok előttünk vala-mit. Már a szemé... áll jól. :). Amúgy a karakterek arcmimikája egészen jónak tűnik, ráadásul a hangok... rouszak. A kis faluban körülnézve semmi érdektelen nem történik, talán csak annyi, hogy valaki barátságosan kitesse nekünk a helyi kocsmából. A környezet továbbra is közepes, de legalább egyben van, nem rúg... meg nem kócskózik, köcskózik itt-ott. Amyek viszont nuku, csak néha látszódnak valami kisméretű pa-ca a földön. A kis potak mentén felátoluk a barlangba, ahol megkezdődik hosszú

az eladó eljuttatja a jó kereskedő szerepét, miközben meséket idéző varázslatos zene szól... mi pedig jól megkapaszkodunk a kedves böcsikről. :). Kint ismét ránk támad a banditák csapata, de érkeznek házigazdánk, aki varázserőjű botjával sikeresen elkergeti őket. Vége a kiképzésnek. Most már minden fontosat tudok/hudunk (például azt is, hogy a kurtizánokat vastagon fehérre meszálják kapuk van is szerencsénél hűsülnék az meg letesszük). Az öreg lányóval (Faith is kis drága neve) kapcsolatos romantikus közzéték után irány a vendégátó háza. Lehet aludni.

GALLION



víz, ami egybefüggő kék tömegként emelkedik/süllyed, miközben hullóknak alakzózt grafikái balról mozognak rajta gépiesen. Kisekint magga a látványon ember, mivel egyik pillanattól meg állásunk áll, a következőben elitűnik, majd pár méterrel arébb újra megjelenik, és egy képzetelbeli lezart (pár négyzetméteres) területen előre, a hátra szökkenget. Kicsivel anébb valami fraklos úrember vár ránk, így hát odacépk hozzá. Ő ház-



KINCSEKERESŐ

Innentől kezdve már kicsit komolyabban lesz a moka. A házigaorda elviszi kis kompániókat egy titkos barlangba el valami fura hajóhoz. Itt megvárhatunk úszni, majd a hajót kell feltérképezni úgy, hogy minden különlegességgel fellelvezzünk rajta. Már kezd derengeni a játék egyik fő motívuma: varázslatos helyek, különleges kalandok és a kincsek keresése. Ahogy leereszkedünk a hajóhoz... nagyon kellemes a hangulata. Mintha valami mesében járnánk. Bár azért az úszó óráson sajnos (legalábbis nekem) a másik fő motívum is kezd megmutatkozni. Ez pedig a Tomb Raider jellegű játékmunka. Az egyik ajtót ugyanis könnyen ki lehet nyitni (kapcsoló a rakétában), de a másikat sehogy nem lehet használni benne. Teendő: felmenni mellette az árkocra, majd onnan leléválni a helység tetőjére, ahonnan oldalt egy apró ablakon be lehet majd mászni. Avagy: kezdenünk fel-

készülni a rengeteg elérhetetlen kapcsoló + izonyos helyekre való eljutás párosítását. A hajó megtekintése után ismét a házban leszünk, de hamarosan megérjük a játék történetét adó legfőbb tragédia. Az inas egy óvatlan pillanaton ellopja a mágius botot, felégeti az egész házat, valamint a hajón talált kincsekkel szöszmötölő bíró növényeket is elviszi. Mialatt pedig mi megmentjük Faith életét, a leltő rabot, szegény apukára, aki ki is lelheti láthat. Innenlét felvesszük az üldözés/dícső bosszúálló szerephez szükséges orfalmat, majd megindulunk kánsáinkal a kitaláló óceánon, miközben a megjelölt inas kitalálója a lenyúlt csodaszert... így mágius képességeink birtokába jutva. Ígymen pedig felleldezzük a különleges szigetvilágot, ami természetesen erejével, valamint a kalózok támogatásával védi ellenfelünket.

RAJONGÓTOK

Az első szöveget így áraztuk meg, mint egy vérbeli kalandjátékban, ami rengeteg ügyességi/akciócélszerű... megfizetve. Végigjátékunk a parton, felleldezzük a hatalmas barlangrendszer, nagyra nélt rákokkal kitalálunk meg... és mindeközben hátsunk meg az a óráz különösebb galibát, ha egy óráz kitalálást kell eladni a kitalálók alól. Az ügyességi részek mellett időnként olyan komolyabb ellenfelekkel is összeköszünk, mint mondjuk a felleldezzük rók, aminek csak a fejét lehet kitalálni... viszont jó magosan van, így fel kell jutni a testre, hogy megsebezhesük. Rengeteg jó ötlettel találkozunk... ilyen például az is, hogy a kis feltérgezők kiindulópontja felé helyezzünk egy szikládara bot, amire ráálva a kitalálók magasan helyezke-

el juthatunk. Később megtaláljuk üldözöttünk hajóját, ami egy nagy órában van elrejtve a sziklák között... azonban a különböző gépezetekkel a magasan van emelve, így el is kell jutni haza. Ez pedig kitalálószerű teszi a Lara Croft által is használt ugrálást, kapcsolózást. Tehát elég sok lehetőséget, dolgunk lesz a végjátékban során. Ez így jól hangzik, de van pár nagyon súlyos probléma.

ONKOR AZ ELÁRTERÍTÉS

Két nagyon fontos negatívumról lesz most szó. Az egyik a grafika. Ennek alapját egy olyan szinten idejénlő motor adja, hogy **elég ránézésre azt hittem, valami DC-s, vagy inkább PS2-es** ábrát került elem. Látjuk, hogy erre a gépre készült a fejlesztés, de azért az óráz, ahogy néha kint a program. Az első fél órá/egy órá játék után bizonyossá vált, hogy a grafikusok vagy nem voltak tisztában a fejlesztési célállapot megváltozásával, vagy pedig csak simán nem értene a munkájukhoz. A környezeti, a karakterek alig-alig kidolgozottak a legjobb helyen... de azért szerencsére néhány helyszínen ezenn minőség felett áll, így nem kell annyira jószívűnek lennem a közepes eredmény megadását. A mozgási animációk szintén igen egyszerűek, ahogy a mesterséges intelligencia is. Elsőbvel kapcsolatban egyébezt az arcmimikák lettek egészen jól kidolgozva... utóbbival kapcsolatban pedig annyit, hogy a ellenfelek csak jönnék ész nélkül és ennyi. Azt meg már nem is tudom hova tenni, hogy egyszerű nekem kimondottan úgy négy bandita, meg vagy három rók, beugrottam a vízbe, üszkállam kicsit, majd a

partra érve nem csak hogy ott-hagytak, de már nem is láttam őket sehol. Megszűntek létezni. Vicses... A másik nagy negatívum: **játszhatóság**. Az akciós, ugrálások, meg a menü irányítása (főleg ez utóbbi) eleve elég érdekes, de ezeknek a gombkiosztástól legalább is lehet állítani kedvünk szerint. Azonban a mozgásban semmi beleszállásunk nincs... a pedig pocok lett. A bot karra irányítjuk a hűsünket, de egyben az a teljesen kitalálható működő kamera is. Arra fordul, amerre mi, viszont állítgatni nem tudjuk. Ha fordulni szeretnénk, teljes kört kell tennünk, mert a kar sima hátrolatától csak szöszmötölő párat hátrolat. Ehhez hasonló huncutságok várnak ránk. Ez pedig egy ügyességi részekkel ennyire tömve lévő játéknál kimondhatatlanul gyatra. Borzalmas.

NEM TÖMÖK DE AZ ELJÁTSZHATÓSÁG

Mondhatnám az előbb kiírtakat okok miatt, hogy ez egy nagyon gyenge érzetűs. Lehúztam a játékol... de nem leszem. Igazság szerint ha a Galleon N4-re jelenik meg, akkor a játékosok kitalálhatóan Brütölőket zengőt volna rá. DC-n hasonló sors várt volna rá. Azt hiszem, ha szösz lenne és irányítás nem rojták el, még jelen esetünkben is nagy visszhangja lett volna. Mert a grafika bár nem túl szép, azért rendelkezik némi stílussal. A karakterek egész jól lettek kidolgozva, némi Disney flingelig is rendelkeznek. A kitalálószerű meg egyáltalán is benne, még ha a 7th leltés ugrabugráttól fél is áll a szór a hátmon. A szöszsága elég jónak tűnik... és bár még a játékszottom végig (pont az előbb említett ügyességi részekkel köszönhetően), az eddigi ismereteim tükrében korrekt kíváncsisággal rendelkezik a stult. A zenék nagyon hangulatosok. Amikor csodálós... megzótó két helyszínen jö-runk, mesésköz illó stílusú muzsika üszik be, hogy még jobban rabul ejtjen a világ, amiben játszunk. Amikor akcióra kerül a sor, heroikus/pattogós zene adja a megmértettség alapját. A hangok szintén jól szöszöskednek a dialógusok is. Szóval alapjában meg egy jó kis kitalálószerű, ügyességi/akció program, némi kitalálószerű flingelig nyakon öntve. Azonban a legtöbb játékos hamar eldobja majd. A helyégi szöszközörszóra vágyók túl kezelhetetlennek/csinnyáknak fogják látni ahoz, hogy komolyabban leüljenek mellé. Akik a leltésű a 7th szöszösked, hamar feléjük jön a sok ügyességi rész miatt. Azonban a hardcore játékosok szösz talán megdöbben majd a végjátékban áll. Miközben Lard megmértettségű mozgásokat hajtottak majd végre, miként keressük ki el adogott kincseket és belemerülünk a végjátékba... elegendően csöfingetnek majd. Ez egy igaz játékok... igaz kihívással. Pontosan nekik szösz. Csak a kár, hogy egy jellen meg... vagy, hogy most jelent meg. Felvagy olyan, de tudom ajánlani. Főleg az említett közönségnek. Kalandrára fell

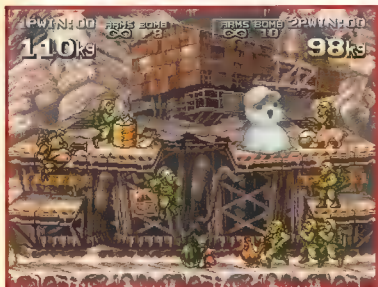
BÓJTOS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

ÁTUL	SCI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
JELENLEG NINCS	képes
JELENLEG NINCS	emegy
JELENLEG NINCS	kiadó
JELENLEG NINCS	ja
1 táblázat	
154 bók	
✓ hangulatos ügyességi/akció, igaz játékok...	
× lenne csak a grafika, meg szösz trágárság problémák	
6.5 pont	

MARTIN MURPHY

érdekessé... is... a...
...mír... eglogalmazott az...
...ken az oklalkat... a játékok nem szösz, nehezen...
...van... érdekessé...
...pont-kár... értéke...
...deres... az...
és a...



A GYÖNGY

Jelenleg az átlag epizódiánál tartó arcade történelmeszet, 2D side-scrolling shooter alapvetés a javarészt ázsiai piacra fókuszáló SNK Playmore-tól. Az ezredforduló pompás nyitánya, a Neo-Geo MVS coin-on eredeti, a hardcore fanok szerint egyenesen a sorozat legfejlettebb nem csúszó gyémántja. Az

Földönkívüli és csatározó rendezési zabolák: Marichius Dennis Rasti (magyarul: Kikori, Egyesült Államok), Eri Kasomoto (amerikai Hiroshima, Japán), Tamiie Roving III szász (Hokkaido, Japán), Foline Gerni (részemester (Genova, Olaszország). Individuálisan felszerelt nemzetközi mezején, a közös élethez elit alakulók kovácsa.

ELVITATHATATLAN ERÉNYEK

Just shoot! Máté né is várják tőle, hiszen egyet nem, inkább higgadtan, ugyanakkor jó reflexeket igénylő stílusban fogant jöttek. Kényes szórakozás, gondolatok. Lehet az, de ez esetben értelmezni vesztik: ki előtérbe bizonyítani könnyű nehézségi fokozatok, labdacseréi virtuális coin beadvásával élt eredményekkel? Mit ér a játékos, mely a program figyelmét és nem az ellátás? Mit ér a gondolatok elterjedésének, a változatos óvatoknak és számológép ellenében a minél jobban való megismerést célzó? Tették csak bátran nehezebb állítani a kihívást és így elindítani a felfedezőit? Amennyiben valamilyen életet elnyelt az egyetemes restek, kezdetek az egész elöl, ha más nem már csak azért is, mert a valószínűségben lenne pénzeszköz. Ha pedig a kezdeti sikertelenség a kedvetlen, akkor nem csak a program által irányított alkalmi segítségként – mekkorai! Hysteria! Ichnomy POW-val és MS 2-ből és MS X-ből, hanem a barátságos kooperatívok a játékos mód-ban. Meglátás: csuda jó szórakozás!

HELL ON EARTH

Pakol ez bizony, ha komolyan vesztik. Galopádri akció ellenében irányító pilótaanyag, kényes, üvegkorlat nélkül. Feltűnő (1) káprázlat, új, újabb filmek inspiráló ocsárdosság: rikák a Melyikben Szörnyetegből, illetve Csillagok Inváziójából, zombik az Élőhullak éjszakaijából – meg persze a Capcom Resident Eviljéből –, hűvös nővére a Rémségek Kicsiny Bolyból, titoklatos jellegű idegek a Függetlenség Napjából, nevűkhöz hi lennek a Testrakók Inváziójából, a hősiesség pedig, mint zoro momentum a Fekete és a Halálból. Szemléltetések figyelmét nem kerül el a káprázlat egyenes szereplésének lépés kivételével, a más a hatások a Sét Zombiból.

Eltárolt legióval szemben csak tiszteges fegyvervezérlés bevetésével van esély felvenni a harcot. Szerencsére az megadott! Közvetlen közelharccal késszel vagy végtelenül pusztítóval, géppálya, gránátok, szuper gránátok, shotgun, létezőfegyverrel, káprázóval, rakétával, bombavetővel, Ion Zordból, ógyával, illetve ezek módosított kiadásai (BIG) változatok.

A legnagyobb hatással pusztító hirtelen eszűk az a jarmók és fegyvervezérlés behatározó állatok, többé nem beállít, mint kézfegyverekkel. Segítségükkel nem csak a fel-

MARTIN BELESZÓLI

Nekem nagyon az eredeti játékműt board is, út doztam ró nem keveset, úgyhogy én követem a ré- a Neo-Geo Metal Slug történelméből. Biztos, hogy megveszem ezt az Xbox-on pont is. Egyzáróan halálós, ahogy az a game kinezi! Puff, egy pontot a 3D-nek!

vak. Egyes pályaszakaszokon legrövidebbi ágról, hajlakra telepített géppályaig máig lehet áprítani a sepről.

Mert közben szil csilléket és egyéb éleket szálhat magához a játékos, a tilított kalóriás étend azonban egy idő után megfogyhat magától az októris karakter többszöröse hízik és magához kellet. A kezdetek ebben az állapotban mosolyfakasztó... Hasznos kasszálal kell számolni a második pályán abban az esetben, ha a zombik elcsúsznak a föld felől, az esetben ugyanis maga is csúszni kell a föld felől. Egyetlen előnye ennek az állapotnak a vékonykás, mint molekulát hatásos, agresszív harcmodor.

Ha nem lenne elég az összesen a küldetés, akkor két eset is misztikus, a Fat Islandban a Storming the Mothershipben lehet folytatni a küldetést, amely egyébként a szálraozás bármelyik irányába történhet. No meg lehet folytatni a fogynak kiszabadított, melyeket a pályavégi kasszálalnak a bonusz pontok formájában jóvá kasszálják csak abban az esetben lehet bebeszélni, amennyiben nem volt elhalasztást követő continue.

A DISZNOK

Kivülről nézve bámulatra méltó, kézzel rajzolt, pazar színelváltásokban megmártózó 2D sprite-ok és hátterek, csodaszép animáció, retro feeling, biztonságos megélegetés sugárzó zenék és hanghatások. Ráviden megvalósítottak az eredeti játékosok konverzióját az optikán. Ki- shooter-érteket számára nagyon megízlelnek nagy játékossággal bíró új opcióval, az online Hi-Score táblával megélegetve. Remek!

A primárius létezés az coin-on és a NEO-Geo csatló / CD kiadás, hozzájárulva a tit ponttal. Sor- lóra típus, ömlyékének követi az anyag lehetőségeit / igényeinek irányába fejlődően igazodva PlayStation 2 alom, a JAP NTSC verzió

9.5 pont! A jelen test alapját képező kettős régiós ponttal való egyetlen pont le- vonás az játékos szél, mintsem az Ignitionnek. Ne relem legyen igazán, de bármilyen szándék vezérelte is illet az SNK produkum európai terjesztésének feltárolás során, az nagyon benne biztos, hogy ifj ott egy efféle shooternek – lassú be – rétegtájaknak, ma- intsem platformoknak ke- resztül történő, szélesebb körűre való való terjesztés. Feltételezem, hogy a formálom követő hozzáférésekből a következőkbe már most be- igazítottak létezők, mi- szerintm gyanús lesz ez, s: si- kushoz való hozzá- nem ér- tékelési fokozatok, az éle- teli mállatjának, előválti gra- fika” mindegyikét azslak- lora ki- zombi előtt. En mindegyikét az mondom: mint kézzel rajzolt alkotást sem káprázós szeretni, de meg kell adni neki a klassz- kusoknak kijáró tiszteletet. Legutóbbi T-m legyeket disznók...

P.s. az amerikai megje- lése megköveteli, hogy k- lenek!

[Doe]
sulfation@freemail.hu



METAL SLUG 3

IGNITION ENTERTAINMENT / SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiadó
játékosok:	kiadó
szórakozás:	kiadó
zene / hang:	kiadó
hangok:	kiadó

1-2 játékos
9 blokk

gyöngy
x ar díjaz

9 pont

576 KONZOL



Legyél Te is paparazzo!

VOX mozimagazin® fotópályázat!



Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére
és készítsd el saját sztárfotódat!
Részletek a **VOX** mozimagazin
májusi számában, a www.vox.hu-n
és a Danubius Rádióban!



smart for four

06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 REX



VOX
MOZIMAGAZIN

576
www.576.hu

TCM
TURNER CLASSIC MOVIES

x-trend

FULL SPECTRUM WARRIOR

GYERE PAJTÁS KATONÁNAK, TÉGED TESZNEK KAPITÁNYNAK!



A Full Spectrum Warrior eredetileg nem is játéknak készült, hanem Full Spectrum Command címmel az amerikai hadsereg számára kiképzőprogramnak, szigorúan belső használatra. Ezt alaki-

sem szadisták, meghalni nem szokásuk, legfeljebb kapnak egy golyót, de az is könnyedén eltávolítja a többi orvost. Mindezt leszámítva a FSW tényleg nem is haderő népszerűsítéséről szól. Arra ott van ■

amerikai sereg toborzóeszköze, az ingene-sen letölthető America's Army. Ez egy komoly taktikai akció. Jó játék, garantálom!

ZEKISTAN ZSARNOKA

Amerika önként vállalt „világ csendőre” szerepéről nyilván mindenkinek megvan a szu-ver véleménye. Az mindenesetre tény, hogy az USA küzd a terrorizmus ellen, diktatúrákat számol fel, bűnösöket keres és talál. Megho-zoz olyan vehemenséviál, hogy lassanként két-féle sztereotíp Amerika-kép alakul ki (leg-alábbis bennem): egyik a hagyományos, hollywoodi, csupaszín, kővér és mosolygós hamburgerek képe, másik a területarka fel-szabadító katonái látványos lüzharc közben egy poros-romos közel-keleti kisváros házfala-nak fedezékében. Mármint a Full Spectrum Warrior ez utóbbi valóságba kalauzolja a nappali tévéleben chips-et majszoló játékos-t.



totta ét, illetve „butította le” komerciális szintre a fejlesztő Pandemic Studios és a THQ. A tények ismeretében rögtön két dol-got is valószínűsíthetünk: egyrészt azt, hogy a FSW nem egy szokványos játék, hiszen komoly szimulációs alapszók. Másrészt, hogy ha egy stúdió az amerikai hadsereg-gel karöltve fejleszt játékok, akkor ott mini-mum lemondhatunk a kritikai hozzáállásról, és számíthatunk jó országi propagandára. Szerencsére, ez utóbbi feltételezés ilyen for-mán nem állja meg a helyét. A Pandemic honlapja azt írja, hogy a U.S. Army nem szponzorálta, és még csak nem is hagyta jó-vá a játékokat. Igaz, ez a mondat rögtön azt a szöveget követi, ami valahogy így kezdődik: „Békeban meggyőző, harcban legyőzhetet-len. Az Egyesült Államok hadserege a leger-ősebb földi erő az egész világon...”, stb., stb. Mégsem kell megijedni, a játékban nincs szó, mondjuk Medal of Honor-szerű, nyolcas, szemellenzés, öncélú Amerika-máni-áról. Itt is van egy kis elfogultság, de csak a jó ízlés határain belül. A jenkikatonák jó fe-jek, lazák és viccesek, humánusak (véletlenül

Valóságba? Majdhogynem. Olyan a játék, mintha a CNN közvetítését néznénk, megpé- kelve az interaktívitás illúziókéltés haladással. A kamera megszólalásig úgy mozog, remeg, ugrol katonáknak mögött, mintha egy híradós operatőr is ott futna velük a harctéren. S hogy pontosan mi ez a harctér? Jelen esetben nem Irak, nem Afganisztán és még csak nem is ■ szovjetek által lerohanó Manhattan. A helyszín Zekistan, egy fiktív szivatagi ország, valahol az arab, kínai, indiai és európai civi-lizáció határmezsgyéjén. A játék honlapján Nagy Sándorig visszamenőleg olvashatunk az ország történelméről, illetve jelenlegi kriti- kus helyzetének akáról, vagyis az egykori gerilla vezér, ma népszerűangoló diktátor, Mohammad Jabbar Al-Afad hatalomszerzé- séről. Végül célunk a játékban nem kisebb, mint a kegyetlen zsarnok és csapatának likvi-dálása. Éddig, még ha jól is hangzik, nincs semmi újdonság. Tudom, tudom, nem kell minden játéknál valami újat eldönteni várn...

Csakhogy a FSW játékmenele teljesen ere-deti! Az újtérzésre alapja a már említett szimuláció, ami végeredményben egyetlen dol-gora korlátozódik, meghezó a M.O.U.T. mozaikszóval jelölt harcászati fogalomra, ami kibontva így néz ki: *Military Operation in Urban Terrain*. Magyarra fordítva: *katonái hadművelet városi terepen*. A játékban 2 kü-lönlőd, négyfés szakaszt kell átrányítani. Az Alpha és Bravo team között az Y gombbal lehet váltogatni (váltáskor a kamera valóság-gal átsuhan egyik csapattal a másikig). Né-ha kapunk egy harmadik, Charlie egységet is. Velük kell lépésről lépésre előre nyomulni a harctérre minősült városokba. A fő hang-súly egyrészt biztosítás és az ellenséges köte-kony eltorlasztása van. Általános szituáció, hogy míg egyik csapatunk biztos fedezék mögött hiábaváló lüzharcba bocsátkozik a szintén fedezékben lévő ellenféllel, addig a másik négyessel óvatosan megkerüljük és ol-dalba (vagy hátba) támadjuk az ellent. Job-ban beledugva, ez nem is csupán egy ál-talános szituáció, hanem erről szól ■ egész játék.

A játék sajátossága, hogy csak kijelöljük ka-tonáink helyét egy kurzorral, nem irányítjuk őket manuálisan (erről bővebben ■ hasznos tudnivalóknál). Gyakorlatilag fedezékből fe-dezékbe lépkedünk velük, mint valami táblás játékban. A megtelező „mezőn” állva katonáink védettek, ha rossz helyre lépünk, sebezhe-tők. Persze első blikkre egyáltalán nem látszik, hogy stratégiai alapokon nyugszik a FSW. Pont ettől olyan különleges. Hiszen az impozáns grafika, ■ harcmaid személyi perspektíva, a zoomolás lehetősége, az akció-dús játékmenele egyértelműen inkább egy Con-flict Desert Storm-szerű játékot juttat eszünkbe. De ez más. Itt is pörög az események, de mi csak utasításokat adunk, amibőlre meg teszik önállóan a dolgukat. Harcra! Nem a ját-ékos feladata meghejni a rovaszt. Csak meghatározza ■ puskaeszköz irányát, kiadja ■ tűzparancsot, s innen a katonák már tud-ják, mi a teendő. Minden tisztelem a fej-zetisékre – a taktikai- és akcióelemek egyensú-lyát eszméletlenül jól eltalálta. Vagy másképp: a szimuláció és arcade jellemzőkkel miniszte-rian hangulatként egymáshoz. Eleinte kissé tar-talom a játéknál – nem vagyok valami nagy stratégia –, de aztán jól bírtam lejárni róla. Kicsit gondolkodás, de van dinamizmus, és a nagy odag komolysággal mellett olyan kom-mersz élvezeti effektusok sem kell lemondani, mint a képernyőre fröccsenő vérpaca, vagy a bullet-time lassításban elluló katonák.





KIKÉPZÉS

Minden dicsérté dacára nemkíváncsiság kúrem és kitartás szükséges a játék beindításához. Ritka szigorú, erőszakos és elszábot ki-képzőpályán kell ugyanis átvérődni, míg végre eljutunk az első missziókig. Mikor be-mentem a lemezért, Martin áradozott a játékról (alig akarta adadni, még akkor is ezzel játszott), de vagy háromszor figyelmeztetett, hogy az oktató rész szokatlanul hosszú és szívtós, úgyhogy küzdjem csak el magam a missziókig, ott már tehetsz gain a játék. Tényleg furcsa a MOUT Course nevű tutorial. Az meg nem is lenne baj, hogy időben hosszú (kb. egy óra), de főrészben s z á j b a r á g ó s és helyenként következtelen. Például, mikor a kiképző hangja arra utasít, hogy a fehér gomb megnyomásával aktiváljam a rádiót, hibát nyomon, inaktív. Meg kell várni ugyanis, míg a hang teljesen belezajlik monda-kaját, a csak utána válik aktív a gomb. Sokat szöveget és részletek, de érdemben keveset mond a tutorial, talán s vele a baj. Közben persze nem árt figyelni sem rá, mert például az utunkat álló tankon soha nem jutunk túl, ha s hallgatjuk meg, hogy tökfölösle-ges rakétavetével nyúlunk a páncélzat, ellenen egy létezős (air strike) koordinátáink kijelölésével repülőink pillanatok alatt röpít-ke bombázzák. A szövegekhez lehet feliratot is beállítani. A kiképzés során megtanulunk olyan alapvető apróságokra figyelni, mint a szürke kis pajzs az emberek feje fölött. Ez jel-zi, hogy s illet fedezékben, biztos védelem-ben van. Hibába lóg ki emberünk fél máterrel s sarkon túlról, ha ott van feje fölött a pajzs, minden oké, nem fogják eltalálni (nem úgy, az eredeti, katonai verzióán), ahol egy fedé-ző s jelen 100%-os védelmet), igaz ez fordítva is: hibát állunk létszámok fedezékben

(fól mellett, konténer mögött stb.), ha nincs szürke pajzs, nincs biztonság sem. A sarkokhoz való beállásnak fontos még, hogy mindig a csokaszorvos kerületén a sa-rokba. Ő fog kilesni és a többiekkel tudatni, van-e rosszító a környéken. Ezzel egy időben szerencsére a kameranézetet is olyan formán lehet állítani a jobb karra, hogy a játékos sa-ját szemével is felmérheti s terepet. Ha tiszta a levegő, lehet menni tovább, ha ellenállásba ütközünk, értelemszerűen közpáncsot adunk ki. (Hacsak nem akarunk spórolni a lészár-nal.) Kritikus esetben nagy hasznunkra válhat még a gránát és az aknavető, figyelemle-tésre meg kiváló s füstgránát. Ezek használá-táról bővebben a mellékletben. A játék vége felé kapunk két mesterlövész srócot is, iszo-nyvat jól néz ki a lézeres irányzékuk. Nem is értem, miért csak egy-két misszióban tartanak velünk!

Két nehézségi szint van a játékban, első fo-kozaton (különgösen is) könnyű lenyomni a küldetéseket. Itt más képesség nem is szük-séges, csak egészséges térérzés s minimális koncentráció. Kizárólag s könnyelműséget nem tolerálja a játék. Baj csak abból származhat (legalábbis a játékban), ha lankad s figyelemünk, ébereségünk, és hűbélbeállóként rakongunk s épületek között. Minimális odafigyelés mellett mindig megindul egy ére-ző s volt, mintha tényleg az USA hiperno-mális felszereltség, tökéletes katonáival me-netelnék megállíthatatlanul a diktátor fele.

BEVETÉS

Túljutván s maratoni tréningen, szűn nélkül követik egymást a missziók. Lazítás, pihenés, minijáték nincs, legfeljebb rövid átkösz videó. Ahogy az egyik misszió végétől mondja egy katona: „The day is young and the shit



nolls downhill”. Vagyis, ha jól értem, „Még ka-ran van, de egyre nagyobb sz rban vagyunk”. A meló tehát sohasem leúszik. A pozitív össze-ken csak s ront, hogy 11 intenzív küldetés után egyszer csak hopp, a gonosz diktátornak kopp, s játéknak meg vége! De s szavatoság témára még később visszatérünk. A 11 küldé-tés mindegyikének van valami saját célja, pél-dául amerikai tank újraindításba s ak-novetős ellenfelek kiűzötésével, vagy mondjuk bekerített társaink kiszabadítása. Gyakorlatilag persze minden pályán elengedő a két jelzésre koncentrálni, annak irányába manőverezni. Ne gondoljuk, hogy ez esetleg unalmas lenne. (Liquid egy most mondta telefonban, hogy va-lóhal azt olvasta, unalmas a játék). Nem! Kife-jezetten izgalmas, és még inkább látványos. Az, hogy a grafika szépen kihasználja s Xbox képességeit, csak egy dolog. Külön öröm, hogy a részlet s polgongazdag kör-nyezet jól szerkesztett terepekkel párosul. A pályák zsúfoltság vannak elhagyott, romos, kö-zel-kelet házakkal, macskatelek, díszes közter-i építményekkel, parkoló autókkal és olyan, hét-központi tárgyakkal, mint szemetes konténer vagy utcán heverő porcelán láda. Ráadásul számos objektum amorfizálódik a pályák hatá-sára, például s kocsi, aminek előbb csak a szélvédője, aztán a kocsik megy trapra. Közben s levegőben varjúk repkednek. A pa-lyák teljesen lineárisak, kisebb elágazásokat és zárlatokat leszámítva elvezetni nem lehet. Ez tulajdonképpen s baj, talán csak s za-vará, hogy sokkal többet látni a környezetből, mint amennyit be is lehet látni. Gondolok itt arra, mikor indulnánk valamelyik irányba, de a kurzoron piros sötétlőbe jelzi, hogy ott bi-zony egy s pályának. Bosszantó még, de in-kább neveléges, hogy katonáknál a legkisebb akadályok sem képesek átámszni. Az ávé-zelő videóban igen, csak bevetés közben s

birnak átvérődni egy fél méter magas kőhal-mon. (Mindig, végül is csak kötelekdek.) Kompromisszumokkal minden játéknál számol-ni kell.

Egyébként meg igen életszerű a kihalt, de nemrég még bizonyára élelleteli feltárasok össze-ke. Pálokát és falitűket láthatok minde-mentén, néhol meg nagyobb, komolyabb fal-tesztények. Például az, amire csak úgy vétele-nül, akár közben lettem figyelmes. Jó ké eme-ltet magos és vagy harminc méter széles háza-lat borít be a kép. Al-Afád diktátor szerény személyét ábrázolja, főbbször is. A bal szélen a vezér egész alakos képe látható, jobbjában egy átlátszó kisgyermek, másik karjával meg a lábvala mutat. Középen talán a népet látjuk nonifurativan, hátterben az ország nemzeti színeivel. A frások jobb oldali harmo-dát ímet az első ember portréja látni ki, de itt már nagyban, jóval közelebből. Tipikus arab arc, sűrű sémák szemöldök, hosszú, bozontos szakáll, nyakában vörös sál. Mit mondjak, igen határos, mikor s csata hevében egy ilyen kompozíció hatalmasodik jénki alakulatom fíle.

Akárcsak az s jelenet, mikor tömegsírra, egy legyetlen mésszórós nyomára bukunk. Még katonáknál az emberi maradványokkal teli gö-dör előtt átkendeznek, a játékos is alaposan szemügyre veheti a véres végtagokat és húsa-fatokat. De mégis inkább csak elképzelteti őket, mert s virídus nyomai – nyilván szánde-keosan, érthető okból – csak nagyon kidag-zatallanak, változatlanul rajzoltak meg s készí-tők. Úgyis Más, kevésbé extrém helyzetekben vi-szont s spóroltak a vírral. De nem is leszal-tól létezésára. Itt nem hullnak ucsuárol a leg-tenfeket, s nem az a játék. Az arabok legfel-jebb párosával támadnak, és mindegyiküket egyesével, többnyire a bekerítéses módszer al-kalmazásával kell le vadászni. Valamennyi



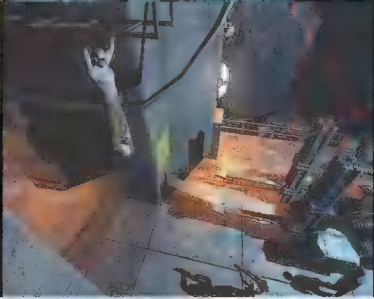
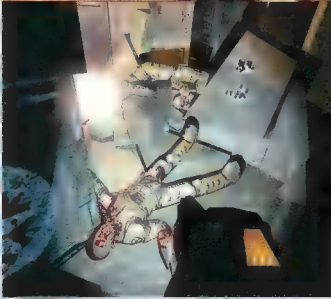
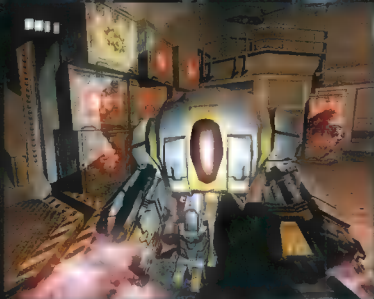
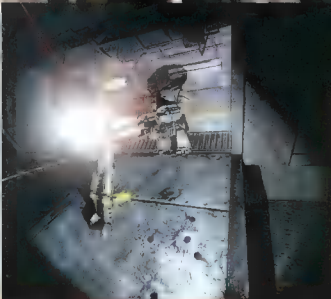
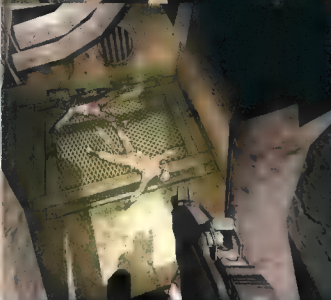
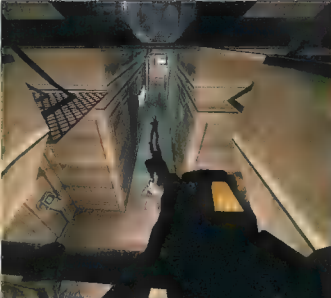


Azsem' nem fájok... elég ahhoz, meg
attalam: a Riddick a...ben
szól ez a hitelesítő szövegrészlet
nem egy...jártak ahol le kell az d...
...a...
Ri...kaland-FPS. A...maga...a
javít...A...aját...és csak



RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER HAY



KIBÉKÍTHETETLEN ELLENTÉTEK

[illegible]

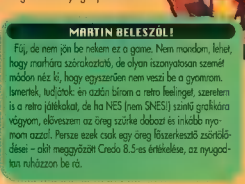
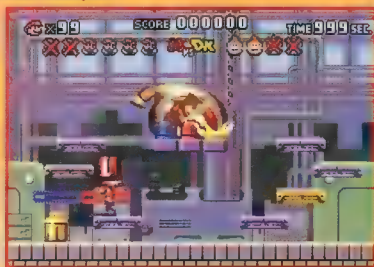
A LEGÚJABB ÁDÁZ CSATA

A napokban GameBoy Advance-re megjelent Mario ■ Donkey Kong is pont egy ilyen játék, ráadásul még ■ cím ■ arról örülök, hogy Mario újfent megküzld benne régi ellenségével Donkey Konggal. A játék introja egy végtelenül elcsépett klisével indít: Donkey Kong a legelső Mario játékok óta a leggyakoribb

alkotása a létező, annál persze közönségesebb megfogalmazás, hiszen a teljes vilázelemlőháttal egy fejlett nyugati országban játszódik, ahol már talán nem is szükség meg az emlékezőzónák (persze annak ellenére, hogy állítólag emelődorost szörnyű vagyunk, már mi is) delekakozásához és a műsor-előadásra. A legelső képként egy Magyar Igazságtudós bírósági ítéletét láthatjuk, amely a fogorvosi társaságok de- rék és megbeszélő házaspár méltán cenzúrált és a ruhák, hogy legyen magukban néhányat a természetből. A jótételező éne az egyik sokkolták ár, az izlett bejáratos fogorvosok által szert ügyük a fejből minden dandó elfogyott, antihü- szkógnó egytől – pont farkasok a falka köz, aminek hatásá- ra ismét a szm megzavarja le. Feltámaszt a jótételező el- őadások a szm megzavarja le. Feltámaszt a jótételező el- őadások a szm megzavarja le. Feltámaszt a jótételező el- őadások a szm megzavarja le.

A JÁTÉKMENET

Magában a tényleges játékban tehát

[illegible][illegible]


TEST

igy is eléggé izgalmas ügyességi-logikai pályákat ráadásul még tovább bonyolítja az, hogy a külföldi szinkrónos platformok, halakak és létrák el lehet tűntetni, pontosabban ábrázolható lehet tenni ■ megfelelő szinkron kapcsolók lenyomásaival. Természetesen egyszerre csak egy kapcsoló lehet bekapcsolva, így kabé lemmings szintű, de teljesen más jellegű logikai vezérlése is szükségünk van a pályák sikeres teljesítéséhez, amiben nem csak az ellenfelek (egy érinkezés egy élet), ■ magasság (a til nyolc zuhanás is végzetes), de az

Ez a Nintendo által kivevett viszonylag egyedi játékmotívumok abszolút bejött, és gondolatmásoknak is. Az ilyen pályások a halál mindegyikében hal párost kell kipróbálni, ezek mellett minden világban van még két más jellegű pályák is. Az egyik kiskis Lemmings és Trappers jellegű, a kiskisbábúkat mini Mario-k elekezik követni az általunk irányított nagyok, de sok útvonalon nem tudnak kágy lekedni (például a létrákra), sok útvonal pedig a nagy Mario számára járhatatlan (például a szűk járatok). A

kis csapat természetesen akkor is próbálja követni a vezető, amikor az teljesen máshol van, tehát a kicsiket tudjuk úgy is balra terelni, ha mi pár emelettel magunk mögött maradjunk balra. Emellett a férfiak

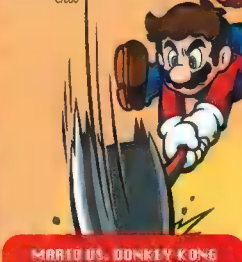
TIME 99 SEC



Helyesítéig ur közben össze
 kell gyűjtenünk betűket is.
 Ezek mellett pedig mindig
 még egy főnökharc is a
 világok végén Donkey ellen,
 ahol szemetesszakkokkal kell
 fejbe vernünk többször a
 majmot, persze ez nem
 annyira egyszerű feladat,
 mint amilyennek hangzik, ő
 is fámód minket minden esz-
 közzel és csodával.

AZ ÖSSZEGZÉS

Szerintem a *Mario vs. Donkey Kong* játékosokhoz szuper, ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy a nyilvános évek előtti edzőjének! mindezt nekem kell kijelölnöm, aki mindenesetre eme cikk után már tudja, hogy számíthatnak. A zenének és a hangoknak is jók lehetnek, ugyanakkor a világosság szándékának primitív, retro stílusú grafika engem nagyon nem győzt meg, amikor először láttam a játékot. A játékot a Nintendo Game Boy Advance platformon értes lehet játszani, és már leír is lehetett. De a mellette képek alapján bárki felismerheti a szívet és a szívet – biztos vagyok benne, hogy sokan nem teszik a játék kint. Összességében a gyenge grafika ellensége is igazán jó és elegy egyedi! mindezt nekem kell kijelölnöm, aki mindenesetre eme cikk után már tudja, hogy számíthatnak. A zenének és a hangoknak is jók lehetnek, ugyanakkor a világosság szándékának primitív, retro stílusú grafika engem nagyon nem győzt meg, amikor először láttam a játékot. A játékot a Nintendo Game Boy Advance platformon értes lehet játszani, és már leír is lehetett. De a mellette képek alapján bárki felismerheti a szívet és a szívet – biztos vagyok benne, hogy sokan nem teszik a játék kint. Összességében a gyenge grafika ellensége is igazán jó és elegy egyedi!



[illegible]

...FFEZ AZ AMIT NEM LEHET MEGUNNI?"

[illegible][illegible]

A 3. KÖNYV FILMA- DAPTÁCIÓJÁNAK JÁTÉKADAPTÁCIÓJA

Jól bejárható árukapcsolással, mire a nemzetközi gyermeknapi időzítve a harmadik Harry Potter film a mozikba került, a játékboltok is ismét meglették reszka-
szta újabb témához kapcsolódó termékekkel, beleértve a számítógépes és videójátékokat is. Kerek egy hónapja tehát megjelent a polcokon a PC-s, a PS2-es, az X-es, a GC-s és a GBA-s Harry Potter and the Prisoner of Azkaban is, fókuszáljunk ezek közül Harry gyerek legújabb GBA-s kalandjára, ami egyébként szintén szerint már a negyedik a gépen. Ez éppen olyan közép-



szerű tucat-szerepjáték lett, mint amilyen a sikerszeria első része, a *Harry Potter* és a *Sorcerer's Stone* vagy a gépen, sőt nagyjából ugyanazt a cuccot kapjuk meg újít, egy tonna továbbfejlesztéssel, továbbá más grafikával, zenével, pályákkal és történettel, ■ hasonlóság nem meglepő persze, hiszen mindkettőt az Amaze Entertainment cég Gryptonite Games nevű fejlesztőcsapata írta le szórakoztatva.

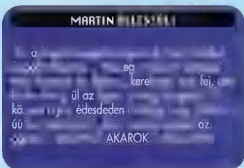
Ebben is egy izometrikus, 45 fokban lenéző virtuális kamera által vett, de nem 45 fokban elforgatott világban kell fel, 11 olá másképpunk három pöttöm hő-sünkkel. A küldetéseink pedig rendszerint abban mülnek ki, hogy el kell verekednünk magunkat a töb-

bé-tervessé lineáris pályájukat egy megrögzített pontig, új közben be kell fordulniuk rémcségek egy kisebb hadát (a főtáborig) és a kezdeti, nem velük szerszám jelennek meg, látszanak a pályákon), majd rendszerint vissza is kell botlyogniuk is kiindulópontokra. A harc halványan emlékezteti az egyszerű jótételek a Golden Sun összecsapásaira, és is egy külön mini-ját minden harc, melyben a hőstí falon yamari bétárol-

[illegible][illegible]

berlini körtárcát, és GC link köbök segítségével elérhető valami bagolytulajdos bűsített Tamagotchi-klón is, ehhez sajnos a megfelelő hardver híján nem volt szerencsém. Mindenesetre ezekkel együtt is meg lehetősen sanyavókra sikeredél a Harry Potter and the Prisoner of Azkaban GBA változata, s zenéje ugyan nem rossz, de a vizuális és játékmunkabeli megvalósítósa már gyenge lábakon áll, túl kevés az anyag ahhoz, hogy az igazán hardcore Harry Potter rajongókón túl bárki is rázzenjen.

Cred



Az olasz Uderzo és a francia René

1950-es években kezdtek el dolgozni,

az 1950-es években kezdtek el dolgozni,

ben indult Asterix & Obélix

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix & Obélix

GAJLÁD GALLOK GABAZDALKODNAK GBA-N

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.



Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.

GAJLÁD GALLOK

Asterix és Obélix az azonos nevű képregények főszereplői, akiket a francia Uderzo és a francia René Goscinnny írtak meg.



ASTÉRIX ET OBÉLIX

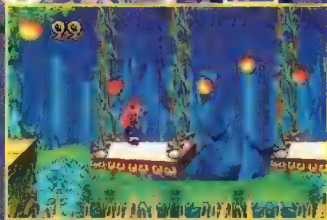
MÁS VERZIÓ: PS2, GC

ASTÉRIX ET OBÉLIX	KIVÁLÓ
ASTÉRIX ET OBÉLIX	KIVÁLÓ
ASTÉRIX ET OBÉLIX	KIVÁLÓ
ASTÉRIX ET OBÉLIX	JÓ
ASTÉRIX ET OBÉLIX	KIVÁLÓ

1 Játékos
mentés kártára

✓ gba-n forradalmi újra a játékmotor
és a zene lehetett ismét jobb

9,5 pont



S szereplő hogy
szén t akart ne hi-
szó, csak
a a en
azonos, mint a
Pókman és a Pókman
Szap. a a
talakat eszközt a
ous a a
kel épített két különálló járatot,
történet összeko-
doltat a
dát, hogy legy
és akkor
akkor
mer

tele
jötték, insurveil
ban i
a
az
Dag
PSI-
a
Raider a
nagyobb i a sokan vettek a miatt
sól szinten a gép kabala
a
ktor m
tarlozott, Dag ez után
rész készített a a 2: az 1997
Bachet és az Sikes
3: M Banducci
los meg egy a
Crash Team Racing
uán a cég a Jak és a további a más
cégek nem PSI-es Crash
Vicarious a fant is
g Crash az első
The 25
a mindenhol Crash
N-Tranced a a
egy Nitro Kart a a
a g
Banda

A hosszú után sok nem a
tényleges ami nem
Crash mindenben
dallékos elso két ol
a 2002 az
a a
Ne A mostani tör
és
ac

ezeket a másik hősre
gy
kezdvel. ezáltal ug
is a zene és a mint és most is
inkább csak a tehát az
nek lekinthető nem
is az, aki már az előző
Crash Bandicoot Fusion miatt
GBA-s rész után a további és
fűtkezre
doz kevés, ezért min-
kal és túl m as

CRASH BANDICOOT FUSION

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
link kábel, mentés kártyára
✓ korrekt, jól játszható platformer,
mint az elődei
■ gyakorlatilag csak új pályákat kapunk,
még mindig gyenge grafikával

6.5 pont



S sokban
né emberes kis
meg működésel,
az G meg É:
s a Universal kezdek dolgozni
a Universal Studios
Jók a the
is a meg
est
Spyro a Spyro: Year of the
szimlen is új jó
amit azóta is ez a Rachel
a Clark szoraz, a cségné
a Season of G
a szimlen 2: Season
2002-ben, a PS2-es

2002-ben, azaz az
the Divine Comedy
Attack of the Rhynoxes és ilyen
Spyro: A Tail
a fenti Spyro
nem a most már az olyan
a Vicarious a Vivendi által
az így
Universál.
a támogatásukkal is a Vi-
Viatra a Crash mára már
zsidóvá vált így az ősszevonta
és a nyári Ameri-
Spyro Corner Dig'n Edip
fejlesztés megsejti
mekinél mászlós motor megalapít
Crash-kében nyolc új pa-
új Spyro is
mi a Crash jelszója is
és Crash régi ellensége
a közös viki
kedvenceinket az-
előzetes művészeket az
azonos motor az új
a lila nem a tűzkösdés
azán nem sem,
és az sarká-
nunk a
az
95 százalékon
unomint mint a

ugy, és a g to
vábba ebben
több, mint a
mialt a mint az
a ok, min
nem tudnak a GBA-s k
kal, és szeretne nek mint S ra, a
ni, ez a nek min inkább sem a korábbi
a glem
a Crash a a Ha
stion akar válasza a
meret a szinte teljesen
eg, és összehason

SPYRE POSITION

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC!

szőlő	közepes
szőlő	közepes
szőlő	közepes
szőlő	jó
szőlő	közepes

1-4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✓ olyan, mint a crash
× új crash pályák, gyökér grafikával,
semmi több

6 pont

Hiányérzer. Leginkább így írható le az „leki állapot, ami tanuló embert” vizsgák / évszázad dolgozatok / egyéb állásdolgok utáni első szabadnapon jellemző. Kicsit olyan ez, mint a rendszerváltás utáni közvetlen évek: nem nagyon tudunk mit kezdeni a nyakunkban szakadt „szabadsággal”. Ez az utóérzés úgy egy hétfő eltelt. Aztán jön az értelmetlen semmittevés: természetes lesz a délig alvás, s mindenre szűrés, a napok abszolút semmibe tolása. Mindezt miért? Mert mi „pihenünk”, s mindenki hagyjon békét. Majd jön a nyaralás. És végre úgy érezzük, hogy csinálunk valamit! Holott csak elköcsikszünk / vonatozunk.

Hello! Lenne egy kérdésem. Én egy nagy Final Fantasy rajongó vagyok, de mivel csak PC-m van ezért csak a 7- és a 8. részzel tudom játszani, de ki szeretném próbálni a 9-ét és 10-ét is. Hallottam, hogy a megfelelő emulátorral lehetne ezekkel is játszani PC-n játszani. Az emulátorokat nem beszereztem, és az lenne a kérdésem, hogyha ezeket a programokat megvenném (például: \$576 Shopból :-), akkor tényleg elindulnának az emulátorokkal, és rendszerem futtatnia is? Segítségüket előre is köszönöm. Németül Márta **Akkor** enni **lehetőség**gel, és **létező** legduhóbb választ adom a kérdésre: az **attól függ**, az FFIX-el valóban tudnál PC-n játszani, de cirka 6-8 órát nem lehet venni – öregebb, hasonló „szürke

őtat, aki ezt éneklte, utólam a korszak szinte összes zenei alkotását, mégis ez jutott eszembe. Szerinted miért? R] (En szakos szerint nem értem mélyenszinti fejtégetésedet, Kicsirad, a könyvajánlóért viszont köszi Tius. Ez most egy olvasói Cool-Tűz volt nekem - meakev és helyégen megveszeli Martin)

Hello Tisztelt 576 Team! Ha van elég hely a (júlusi) Csevegőben, akkor kérlek tegyetek be. Még akkor is, ha ehhez meg kell egy kicsit nyírbolnolok ■ levelem. Én egy elég régi olvasótok vagyok, majdnem a kezdetektől figyelem az újság alakulását. Azért csak majdnem, mert én 2000 végén kapcsolódtam be a vásárlók közé. :) De azóta már majdnem minden szám megvan, hola nektek, az

pszichológus, igazságügyi rendőr, stb., hogy ilyeneknél foglalkozzanak. Simán mennél a szitre hülni. R) De, hogy az 576 Tene, hogy jön a képe, arra nem jönnék rá: De nem kell aggódnotok, nagyon csipem = burdátok, még ha be is kötötték, tui, hogy az ORT-t látogatnom kéne: E-őszir: [Arra nem gondolok, hogy ha a 16 évesen így be tudnál kattanni a sok videójától, akkor én pl. 33 évesen mennéire tudnék? Belsőnél a szerkesztőség, és gyakrs helyett inkább bekaktantál, ha meglatnál, hogy / falakat olvadt vér borítja, mindenhol belsőségek hevernek, melyeken cefelgye folyók leegésznek. Simál, ha meglatnál, ahogy falatozol a levágott végtagokból. Szóval inkább = gyere bel! Martin) Na tényleg nem

Boldog 1 éves születésnapot kívánunk Csipi ■ Lee ■ Jonathan ■ Alexandernek, aki a képek tanulsága szerint már most nagy gamer! :)



zunk / repülözünk egy napot, körülnézünk a céltáblámon, előlünk öt tekercs filmet, elhíttük magunknak, hogy tulajdonképpen baromi jó nekünk, majd a hazázt körül ismét egy napot elkészünk „utazás” megnevezés alatt. Aztán mi is véget ér, és újból becsücskösünk / nyugoggyba, nézzük az eget, és azon gondolkodunk, miért kék. A nyár előtt nagy-szabású tervekkel / világos semmi nem lesz, még egy papíra rajzolt vázlat sem, ami az elő-lépés az agyszülemény anyagi megvalósítá-sa felé.

[illegible]

Kíváncsi mindenkinél, hogy MOST JUSZON a felismerésre, kapjon össze és OTSZOR annyi tartalomt! preszlen a nyárba, mint amennyi egyébként belefér. Is az azon kapitokt megatokat, hogy „Na, akkor lényegében meg sem csináltam senmit...”, akkor S.O.S. telefonáljót körbe a haverokat, szerezzetek be vizet / kólát / pízst? / sőt / ami kell, és EGYÜTT csészétek le az időt. Abban legalább ott bujkál az élmény lehetősége. Egy ilyen összejövetelen pedig **LÁTHAT** tessék bedobni egy konzolt a közösbé - aki még eddig nem, majd ott is akkor megtapasztalja, hogy igenis közösségépítő is tud lenni egy éltelen dolgot is, nem csak a szórakoztatás és a készlet és a pénz, hanem a találkozás és a beszélgetés is. Azon arshipotokból, akiknek már van olyan szedő volt Kicrád. A Szor propagandá embere vagy, esetleg a Nintendo? Vagy a Microsoft pénztér? Majdnem!

kontrollér, memóriakártya, rádió vialumit meg is hozavíthetsz egy PSOne-t ■ használpíacról. Ennyit nem ér meg, hogy normálisan játszhass? FFX PS2-n és csakis PS2-n fog nekéd futni. Pusztika. R) (Mivel működő PC-s PS2 emulátor nincs - ami ■ játékokat is futtatná -, ezért tényleg csak a PS1-es FF részeket tudod PC-n nyomni, ráadásul elég körülményes (a kontrollér hiánya miatt). En ■ szűzárnyakon a játékelményt egy emulátorral! Vegyél egy jó alaplapra levő PS1-et, ahogy Kicsirád mondja - ■ (passz csáldjén: hidd el! Martin)

[illegible][illegible][illegible]

a jó napot ha ezt inkább lehetetlen, akk' (Nem tudom
 hány éves vagy de nem lehetek 40 év közöttiek, szíval
 ezért válasszam ezt a megfogalmazási formát!) [Ha elmú-
 ltál 61, akkor lehet. Szí az csak ne tegezz t-
 t] (Engem tegeztél, hát! börtön, barátom.) A nevem ka-
 talán [hílye név de csak... úgyis ezmebel] (Is így va-
 gyok a Rózsaférfi és a kedvesem között) [PSZ, tem-
 telen, XBOX, XBOX, XBOX, XBOX, XBOX, XBOX, XBOX]
 lennem van a híbo, de nem igazán lehet... (OS66, hát
 próbál ki, és akkor meghúdo!) [Megmon-
 dom én neked: benned van a híbo. Az Xbox király,
 magyi te is olyanokt írtál (nem tudom melyik konzolra),
 hogy hi mind a két géped megvan (PS2, XBOX),
 akkor TERMEZTESEN XBOX-ra. [Ja, mivel a multiplatform-
 játékok 70%-a ken széles és gyorsabb, Bm a mi-
 nidegy, ezért előlnek NAGYON PS2-ra szar vagy
 XBOX-ra szar, és a PS2 a PS2, és a XBOX a XBOX,
 de az ezért akkorom olyan SOKAT (nem bízser az
 újjom...) isgolyó bele is csapnak a lecsóba. A Teklen
 özse része mind a kedvesek játéka. I. Kérlek írj
 mi a véleményed azéről a szúvólról [Laccai Hár-
 -ve!] [Az intróban írtam a szúvólról és farsaságok-
 vács játékokról. A Teklen... és olvasok közt
 a kategóriában. Bár én soha nem volték
 képesek felírni a drókok játékaival, vagy
 még a WC is a szúvólra, és a szúvólra
 nem írni a szúvólra, hanem a szúvólra

FILM

TRAINSPOTTING

Szena angol film (1996)

89 perc

Rendező: Danny Boyle

Főszereplők: Ewan McGregor, Jonny Lee Miller, Robert Carlyle

„Válassz az életet, válassz a munkát, válassz a karriert, válassz a rohadt nagy pénzt, válassz a mosógépet!” kocsikat, CD lejátszókat és elektronikus konzervnyitót. Válassz az egészséget, az olcsó nyári lakást és a fagymentes ellátást. Válassz a leírhatatlanul jó szexuális életet, válassz meg a barátokat... Úgy döntöttek, hogy nem választanak az életet. Most választanak. Hogy mi is az élet? Hm... nincs az. Kinek van szexuális oklora, ha a heréit választották?!”

Eme frappáns bekezdéssel kezdődik Danny Boyle kult rendezés egyik legjobb filmje... a *Trainspotting*. Danny mesterelőt elég arányt tudni, hogy szinte minden alkotása kultuszra tevényt. Közvetlenül ezt követi a *Székely sírhant* (’94), majd jól a két tárgy, amint ’97-ben követi Az élet sága. Közébe a fiatalok nagy része a port (2000) között égett, végül pedig 2002-ben rókák szobálatka előhívatok, demónok, vagy a Life Force ihletés szörnyűségek között a seletet (23 nappal később-című) horrorot. Mind közül talán a *Trainspotting* lett a legnépszerűbb.

A film főszereplői egy Renton nevű fiatal kút sora, akiknek megformálását az akkor még igen fiatal Ewan McGregor (Szekely sírhant, Moulin Rouge, SW: Episode 1-2, A sólyom végveszélyben) vállalta magára. Mint az a korábbi mondatokból is derül, Renton kábítószerfüggő. Gyereklőrt barátával egy nimmegnap küzdelmet a tiszta élet kényszerébe és drogok által nyújtott hamis illúzió között. Eszenre elhatározza, hogy leszakik, és mindig a hovek között lő ki... Lemegy szarál a vendéglőben. Perze egy barátoktól nem is könnyű tisztán lenni, mint amilyen nekünk juttatott. Beteg jó (Jonny Lee Miller), aki szintén igen komoly függő, de közben filozófus ok... legálabbis gyakran elméltetnek azokról, melyek James Bond filmjei a legjobb, dgy Pop vagy Lou Reed az igazi muzsikus és hasonló. Begbie (Robert Carlyle... Farkashegy. Alul semmi) ugyan nem drogoz, de mindenről szórakozás, hogy kinéz az embereket. Erőszakos, agresszív - ezt kiválon bemutató az a jelenet, mi-



kor a szörző emlékeztet hirtelenre kocsik. Lentől női síkú hálószerű. Leteszi kézilát az asztalra, pedesen leléti, majd eldobja a magát... Jól van mert Császka hegyét! A kocsit megvárják és senki nem megy el az ajtó, onig a nem derül, melyik kocsit... kocsit. A könyvekredek már természetes következménye a helyzetnek. Spud (Ewan Bennett) egy alapozón vége rendes sz... kicsit egyszerű (mondatban igen buta), robja a szemek. De a szive arányból van. O talán az a karakter, aki legjobban megfogható a nézői kedves esztétikuságai.

Munkaadó a meghaltatóság: „Mr. Murphy! Úgy ént, valótlan állított a jelenkezési lapot?”

Spud: „Nem! Vagyis igent! Öh... hogy betehessen a lábam az ajtóba. Hogy lássak a kezzenemrezi káoszát.”

Munkaadó: „De azt a munkáját csopót irányította ide. Nem kellett betennie a lábat az ajtóba, ahogy mondtam.”

Spud: „Ööh... Hát ez tök jó!”

Tommy (Kevin McKidd) a leírható okok a csoportban. Az a antidrogas. A jó fiú... aki soha senkinek nem árt. Ennek az az utócska a története a film. Azonban ez több, mint egy szimpla kábítószerrel szülő mosi. Rangelang humor van benne... komikus jeleket. Beteg jó és Renton a parkban elmozdított, miközben károsítócsa pusztulást idézik az embereket. Amikor megélték egy bűfőjét a konyháján, belekeltnek (nem rendszeres tőltény) az által határozta. A következményeként el lehet kapni...! Spud az élműlátót éjszaka után igen kellenetlen szagra lesz figyelmes kedvese igazán. A lepedő kinnosátsáit folyó kizáradt pedig igen kedvezőtlenül végződik... legálabbis Spud és a lány szexuális közti kapcsolatot illetően...! Azonban nem csak humorral találkozik. Vannak a szar okozta lökés... mint amikor Renton a helyi budiban (kiszáradt) és úgy egy rájót, hogy amikébe benne kelnie lenne, az mindenhol van, csak nem a csekszobán bármilyen, mert megélt anyagokkal költözött az ópisma kocsik a tavasztól kezdve. A kocsikák momentum szörnyűbb, mint azt gondoltuk... beteges vírárok vörms az asztal, kedvese srácra. És persze van tragédia is. Tragédia, amikor a Londonba menekülő Renton lakásába hirtelen beköszökik Begbie, majd szépen sorban minden otthonhozott póját...! De a legnagyobb tragédia az, hogy Tommy végül, miután egy ártatlanul kint tréla kocsizásnyaként előrelép barátja és ő megindul fel a lejtőn... amin nincs végzet.

A *Trainspotting* tehát nem egy algalapú vidám film... vannak benne vicces jelenetek, jó beállítások... de nem csak arról szól. Hát az a olyan zárszög, melyet szarúként a belevés eszenre job, mint a legnagyobb orgazmus... ez nem egy drogzavaros beállítás mosi. Bemutatja annak szörnyűségét, valamint azt, hogy miként végződik a dolog, ha nem vagyunk önmagunk urai. Legálabbis én is látom benne... de én elgondol a drogok ellenére vagyis a film végére Renton is meg akar szar, fizetős lesz ellet, legálabbis így kény, hiszen nem tudjuk meg pontosan, mi is történik az utolsó képkockák megtekintése után. Elmondhatók, hogy a *Trainspotting* nem véletlenül lett akkorá siker. Forrás: hazafeljárás, jó szövegek, kár menthatalom környezeti szórakozást jelent... mely színvonalú jeleneti ellenére is... Zsenitől olyan előadók adták, mint az Underworld, Lou Reed, egy Pop, a Pulp, vagy a Leifeld... és a filmetek történetét nem a mai napig igen keresett. A *Trainspotting* megtekintése a karácsonyi ünnepekkel valóban pedig zseniális kérés.



„Mostantól fizet lesz. Kihámoz magam és az életet választom. Most elég várom. Úgy lesz, mint magam. Lesz állásom, család, rohadt nagy pénzt, mosógép, kocsi, CD lejátszó, elektronikus konzervnyitó, az egészséges, olcsó nyári lakás, szexuális élet, barátok... Jaj, de az élet! És végül, ha már nincs semmi... a halál!”

ZENEKAR

DIMMU BORGIR

A Black Metal stílus valamikor a kilencvenes évek elején kezdett igazán elterjedni az északi bandáknak köszönhetően. Az erősen alkultúra hozzáállású muzsika svéd-finn-norvég származó a Venom, a Bathory, vagy akár a kora Destruction-erőssé alakult ki mindkét északról a fel a műfajt... meghozza igr, hogy a mérlet még magasabbra emelk nőrészeleg, vagy kálóságokéban egyaránt. Utóbbiak tartoznak azokhoz az elhírhedt lejtőnyitókhoz, akik pár gyilkolással... azonban a kora börtönnyel után végre elkezdtek odá, hogy a Black szét meghallgató, akkor immár nem a szélsőséges meggyőződésűek között, hanem am, amiről már az elejétől kezdve szánia kellet volna a drogokhoz. A ZENEKAR Egyre több és igényesebb banda kálóságot már a világban, és pedig értelmezésben kálóságot is felvett az underground stílusból. Az a pár banda van, akik ezért igen sokat lettek, igen sok díjazást hoztak... közülük emelünk ki most a norvég illetőségű Dimmu Borgirt.



A csapat jelenlegi felállása a következők tagokból áll: Shagrath (ének), Golder (gitár), Silenoz (gitár), Mustis (szintetizátor), Nicholas Barker (dobok), Simonossz (basszus). Azonban az nem mindig volt így és a csapat sem volt mindig ilyen sikeres. A zenekar 1993-ban alakította a fram-bemre Shagrath, valamint Silenoz és Tjodalv. A Dimmu Borgir eleinte leírható Sötét Könyv-jelent... ami a pokol bejárójának látképe. Elmondások szerint a ’80-as évek heavy és black vonalának határa között el zsenit, de nagyon fontos számunkra az olyan kálóságok, mint Wagner, vagy Dörök. Először 1994-ben jelent meg For All It Comes (ezen Shagrath meg dobolt ki). Bár a műfaj kedvelői már akkor feltehetőleg látták, de nagyobb áttörtést nem sikerült okozniuk. A ’96-os Stormblast már minden tekintetben profibbnak bizonyult, azonban az igazi siker ’97-es Enthrone Darkness Triumphantjával vártak meg. Ekkora szövegeket már annyanyukhát helyett engedtek írni, azonban nem csak egyetlen vázlatra az asztalra. Jólért elterjedés lett a muzsika, jóval dinamikusabb. Döntőként teret nyit a közönségnek, akik önmagukat is a Mourning Palace egy nemzedék kedvencevé vált, így az előadók igen magasok lettek (legálabbis a műfaj kálóságot keresték helyük).



Azok az elhírhedt Black Metal bandák, akik legálabbis az alcsó szándék és problémák mentésénél, és az ötletet, sokszor izleletlen bandák, természetesen csak csak lehetett, szidók ákai és azzal vádolták a csapatot, hogy eladták magukat. Hát igen... a roszindulat nem ismer határokat, de én inkább így veszem, hogy az kálóság volt az asztalra, ezzel pedig meg több lehetőséget adott a stílus számára. Ezután a stílus egyrészt Older Man's Child-trombada (Golder... korábban Gruson) is fogta fel a zenekarnak (ezenszerre korábbi) kálóságát nem hanyagolva azóta sem). 1999-ben jött a Spiritual Black Dimensions, aminek a kálósabb basszer (Morgens) helyét a fel elemeket is hozta elő. Borongókatól érkező Simonossz felváltotta. Hogy szerezniük, ugyanígy is az emellett ismerőseik teret hangja új dimenzióba emelte a Dimmu Borgirt. Először a zsenitől kálóságot magához a norvég lenyegregek a brit Cradle Of Filth dobosát: Barker.



Hogy mi a felkelt igazán kemény, dühös, komplex muzsika. Gyönyörű, olykor félreértelmezhető, de az albumon már valóban nagyon igényes, színvonalos képet keltett a hazánkban Máté Márton Nightrwitch szövegezéshez, hogy a Azon azóta megjelent és az eddigi legjobb kálóságot vettem fel a... azaz a van zenekarnak, hi-telenek daloknak, gyönyörű kálósok... eh, fincsi és kész. Bár először hallottam talán dúróvást kálós a szövegezésre: van, hogy a szöveg technika dob, vagy a sok elektronikus gitár, de jobban odafigyelve felhúlok benne az ént, ami a zsenitől megélt. Kálóságokhoz viszony a hagyományhoz kellet lenni, azonban megértem a művészi megközelítést, az a jókálósok kálóságot, az azonban minőségesebb (mindenben) kálóságot, mint a legtöbb zenekart. Így lehetnek és profin beállított képek, videók... nagyozást koncertek (folyó októberben mi is megtekinthetjük erőteljes felkeltés a Petfi Csomabón).

Szájval jelzett a műfaj egy jó átszűrés. Az Immortal felkelt (R.I.P.), a Nagosh alapította The Kovenant (korábban Covenant) átmért kálóságot dob/industrialba, a Dissection meg csak most elterjedt. Hazafeljárás nincs a vészitőnk. Azt szereti a stílus, sőt zenekart, azazok kálóságot öltöztet... bár nem lehetetlen, hogy akik igen kedvelik, az a kálós stílusra rákék. Lemezes kálóságot is kapok. Ha pedig már említettem a mostani LAH szövegezésre a Beakly in Darkness voltogatás DVD-t, akkor most ártatlanul megtekinthet a hettől részt! Két lemez, rengeteg zenekar... közülük a Dimmu Borgir a zsenitál Progenies of the Great Apocalypse videóval (zsenitál, látványos egyaránt kálós), valamint olyan nevekkel, mint az In Flames, a Deathstar, a Moonspell, a Hymoria, a Paradise Lost, a Hm, vagy a Dismal. A zenekartól további információk szerezhetők a www.dimmu-borgir.com internetes címen, ahol látható a teljes lemezlista (a kálóságot, kálós albumokat nem említettem, valamint) rengeteg képet, zsenitálzást, kálóságot azaz a kálóságot bandákkal kapcsolatban (kálós példát az is, hogy a szakmak hatvan százaléka először színtelzálzónal van megval).



BŐJTOS GÁBOR
bojtosgabor@freemall.hu

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft

Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)

az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

**Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot
+ tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!**

DRIVER 3 JÁTEKUNK NYERTESEI

Kopácsi Péter – Budapest 1136
Szabó Richárd – Tapolca
Ferencz Csaba – Mónosbél
Fülöp Zoltán – Gödöllő
Bartha Péter – Budapest 1148
Komár Ernő – Debrecen
Sándor Róbert – Kiskágyon
Nógrádi Péter – Miskolc
Várady Melinda – Budapest 1164
Zombori Imre Zsolt – Hajdúsámson

E3 CSECSEBECSE JÁTEKUNK NYERTESEI

Tóth Kovács Zsolt – beuceron@mailbox.hu
Roli – slim@sasip.hu
Ivanyik Tímea – Sente
Kilencz András – Szabadszállás
Jinchuu – jinchuu@freemail.hu
Lakatos Attila – Mezőhegyes
Fazekas – dav90@freemail.hu
Tóth Judit – jutkatoth@freemail.hu
Nagy Bence – Kőszeg
Szarvas János Ernő – Debrecen

Csak a
N-GAGE
játékgépeken!



Ashen. Ne engedj bárkit labdába rúgni!

Harcolj Jacobs Ward-ként ebben az Aréna funkcióval is rendelkező FPS-játékban! Merülj le a romvárosba és küzd végig az utat, hogy eljuthass az idegenek világába! Négy harcosból csak egy lehet a győztes, nyerd „Death Match” módban is Bluetooth-on keresztül! Vezeték nélküli, többjátékos játszma az új Nokia N-Gage™ QD és az N-Gage™ játékgépeken!
n-gage.com/qd

Kiadja a
NOKIA



N-GAGE
NOKIA

bárhol
bárhivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.